



Atari  
Amiga  
Amstrad  
CBM 64/128  
Spectrum  
IBM + altri

Anno II n.2  
FEBBRAIO 1990  
Lire 5000

Edizione

## GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO

### SPECIALE ANTEPRIMA

• **LUCASFILM:**

*Battle of Britain*

• **OCEAN:**

Le novità del 1990

• **ACTIVISION:**

*David Wolf, Secret Agent*

### CENTRI BATTLETECH:

Un'esperienza ludica totale

### VIDEO INTERATTIVO:

Un Vcr per giocare

### I GIOCHI DELL'ORRORE FANNO VERAMENTE PAURA?

### RECENSIONI:

• Chase HQ • Indy 500 • Laser Squad • Untouchables • Drakkhen • Leisure  
Suit Larry III • The Third Courier • Snare...e molte altre ancora

 **Glénat**

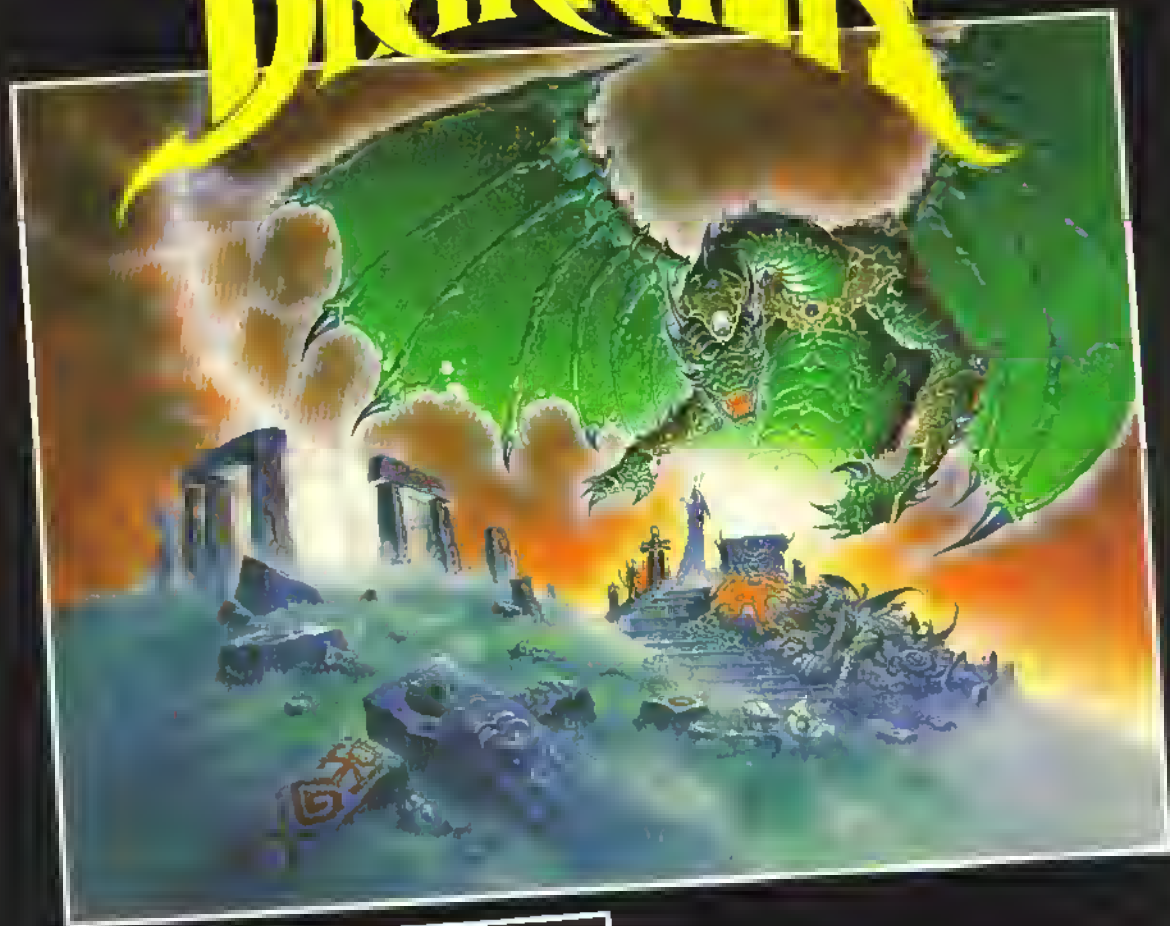
per il tuo **AMICI!!!**

il **SOFTWARE ORIGINALE**

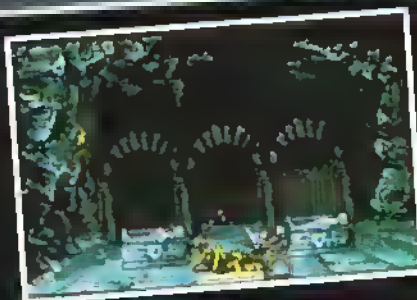
distribuito in esclusiva da **CTO**



# DRAKKHEN



TECNOLOGIA



CTO srl - Via Piemonte, 7/V - 40069 Zola Predosa (BO)  
tel. 051/753133 (r.a.) - telefax 051/753418



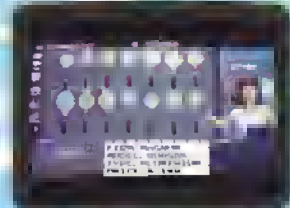
# TENNIS<sup>®</sup>

## M A N A G E R



Prezzi al pubblico consigliati:  
Amiga: L. 39.000  
Commodore 64: L. 20.000 (cass.)  
L. 25.000 (disco)  
Atari ST: L. 39.000  
Pc IBM: L. 39.000  
(5 1/4 e 3 1/2)

Nei migliori negozi le versioni C-64 e Amiga



Sul più famoso campo in mezzo al big del tennis mondiale, SIMULMONDO ti ha preparato un posto nella classifica del top 100 e ora tocca a te il difficile compito di risalire fino al numero 1.

Preparati ad un altro fantastico simulatore che contiene tutta la tensione del vero tennis.

- strategico manager strategien
- velocissimo arcade action
- tutti i tornei del grand prix
- sponsor e allenamenti
- tutti i terreni del circuito mondiale
- 8 racchette differenti e differenti accordature
- fino a 5 giocatori contemporaneamente
- da una a cinque stagioni nel circuito g.p.



ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD



EDITORE

Redazione

Direttore Responsabile

Capo Redattore

Segretaria di Redazione

Redazione

Collaboratori

Grafica e impaginazione elettronica

Consulenze Editoriali DTP

CONCESSIONARIA PUBBLICITÀ

FOTOLITO

FOTOCOMPOSIZIONE

STAMPA

DISTRIBUZIONE

ABBONAMENTI

## SPECIALI

### SUPER ANTEPRIME .....12

La Vecchia Talpa scopre un nuovo ed elettrizzante gioco alla Activision: *David Wall: Secret Agent*. Lo si può definire la cosa più vicina ad un vero film per computer?

### EROICA BATTAGLIA .....15

Anteprima esclusiva del simulatore della Battaglia d'Inghilterra della Lucasfilm: più opzioni di volo dello Space Shuttle e anni luce più avanti di *Biggles*.



### OLTRE OCEANO .....18

Il nostro rivale va in missione a Manchester per scoprire i piani segreti dell'invasione di nuovi giochi della Ocean.

### ESPERIENZA TOTALE .....26

Un ventre d'acciaio, un pannello di comandi vibrante e sedici aerei giocattoli intrappolati in un combattimento mortale. I Centri Battitech sconvolgeranno il modo di giocare?

### K FLASHBACK .....29

Dagli albori della storia dei computer ci avviciniamo ai giorni nostri. Un'altra messe di fatti, fantasie e nostalgie su due anni cruciali per il mondo del divertimento elettronico: 1984-85.

### UN VCR PER GIOCARE .....33

Chi è Pico De Papiers? E perché gli sviluppatori di giochi si stanno interessando ai videoregistratori? K vi svela i segreti del video interattivo e i retroscena della nuova collaborazione tra la Cinemaware e la Walt Disney.

### PROFONDO (ROS)SOFTWARE .....83

Vi avevano avvertito di non caricare quel gioco quando siete da soli ed ora eccovi lì, nascosto dietro il divano a sudar freddo. Vi siete pentiti, ma ormai è troppo tardi. È solo un brutto sogno o le case di software nasceranno veramente a larci provare paura?

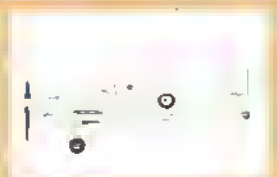
## GIOCHI A MILLE!

Questo numero di K farà scoppiare i punti metallici, tanto e zeppo di buone cose. Oltre al considerevole numero di recensioni indicate nella lista qui sotto, che comprende finalmente anche i giochi d'avventura e/o di ruolo (stranamente, ma per nessuna ragione particolare, non erano mai riportati nel sommario), troverete un bel po' di nuove versioni alle pagine 60-63.

BATTLE SQUADRON .....	46
<i>European Electronic Zoo</i>	
BRUCE LEE <i>Mindscape</i> .....	49
BUSHOOD <i>Firebad</i> .....	51
CHASE HQ <i>Ocean</i> .....	38
CLOWNOMANIA <i>Starbyte</i> .....	54
DARIUS <i>The Edge</i> .....	53
DRAKKHEN <i>Inlogames</i> .....	44
DRAGONS OF FLAME <i>US Gold</i> .....	50
GALAXY FORCE <i>Activision</i> .....	43
INDY 500 <i>Electronic Arts</i> .....	50
IRONLORD <i>Ubi Soft</i> .....	55
KEEP THE THIEF <i>Electronic Arts</i> .....	71
LASER SQUAD <i>Blade</i> .....	41
LEISURE SUIT LARRY III .....	73
<i>Sierra On-Line</i>	
MOONWALKER <i>Ocean</i> .....	50
MYSTERY OF THE MUMMY .....	50
<i>Rambow Arts</i>	
NEVER MIND <i>Psychapse</i> .....	48
OP. THUNDERBOLT <i>Ocean</i> .....	84
ROLLER COASTER <i>Tynesoft</i> .....	56
SNARE <i>Thalantus</i> .....	57
SPACE ACE <i>ReadySoft</i> .....	51
THE THIRO COURIER <i>Accolade</i> .....	74
TWINWORLD <i>Ubisoft</i> .....	47
UNTOUCHABLES <i>Ocean</i> .....	45
VENDETTA <i>System 3</i> .....	42

# SPITFIRE E STUKA

Non contenti di produrre semplicemente un gioco sulla Battaglia d'Inghilterra, la Lucasfilm ha fatto il di più e se ne è uscita con un simulatore della Battaglia d'Inghilterra. Non solo potete pilotare dozzine di aeroplani inglesi e tedeschi, ma potete anche pianificare la vostra strategia - alle pagine 15-17.



Il nostro esperto di aeronautica vi rivela i principi del volo a pag. 16

## GLI INSERZIONISTI

68000 69 • AMERICAN'S GAMES 7 ALEX COMPUTER 82 • B.C.S. 19 CTO II° e III° di copertina, 28 IV° di copertina, 20-21, 36, 64 • MATTEL 11 MEGABYTE 70 • NEW

# DIECI ANNI AL 2000

**Milioni di dollari, a Wall Street come nella City londinese, stanno passando di mano non per acquistare petrolio, oro o materie prime ma per l'acquisto dei diritti (si chiamano "diritti di proprietà intellettuale") dei grandi nomi dell'intrattenimento mondiale. Se avete, ad esempio, i diritti di sfruttamento della musica di Michael Jackson, siete un uomo molto ricco. Ma nel 2000 tutti i possibili mercati per questi diritti saranno stati spremuti come un limone. Avrete visto il film, letto il libro, graffiato il 33 giri, perso la musicassetta, comprato il CD e noleggiato il video. Resta solo un mercato ancora disponibile: quello dei computer giochi. E credeteci, finanziari e investitori di tutto il mondo si stanno entusiasmando per le prospettive del divertimento elettronico. Leggete queste pagine...per i prossimi dieci anni e anche voi sarete pronti al 2000!**

## 88 GIOCHI

### PROVE SU SCHERMO.....37

Il 1990 comincia a entrare in vivo e questo mese di febbraio si rivela portatore di ottimi giochi: da Indy 500, il miglior gioco di guida per PC, a Chase HQ, da Never Mind a Laser Squad, da Bruce Lee Lives a Op Thunderbolt. E questo è solo un assaggio...



### SALA GIOKI.....14

Com-op futuri: Block Hole avrà lo stesso successo di Tetris?

### AOVENTURE.....23

Torna il playboy più amato del mondo dei videogiochi, Larry Latte. Insieme a lui altre quattro avventure/RPG niente male vi terranno impegnati in queste lunghe serate invernali.

### PRONTO INTERVENTO!.....65

Siete nei guai? Allora chiamate la volante di K, ovvero la rubrica di Tricks 'n' Tactics.

## INDOVINE DI CHE

Parte la Borsa di K, l'unica classifica che vale la pena di leggere per sapere veramente se un gioco merita i vostri sudati risparmi. Torna la vignetta di Tomati, mentre Diana conclude il suo safari a caccia di Poke con un istalo ammazza-giochi (per non parlare dei vostri occhi). Continua la saga di N'Gar Tombobo e non manca, ovviamente, il Crucikappa.

## 99 NOTIZIE

### K-NOTIZIE.....9

Un nuovo gioco sui parchi di divertimento di Walt Disney; accordi a go-go tra Domark/Incentive e Virgin/Magnetic Scrolls; computer che giocano a scacchi e vincono; i migliori giochi dell'89 secondo l'industria del software inglese e l'arrivo dei Teenage Mutant Ninja Turtle.

### K-BOX.....5

I lettori di K dicono la loro su tutto quello che fa divertimento elettronico.

### UN K GRATIS.....81

Questo è quello che guadagnate se vi abbonate alla guida più completa al divertimento elettronico

## K DI MARZO

### \$6000 AL SECONDO

Alcuni sprite sono buoni, altri sprite sono malvagi; ma gli sprite di John Lasseter gli hanno fatto vincere un Oscar! K intervista l'uomo che può spostare le montagne - su schermo



"Knickknack" ©1989 Pever

### GUERRA!

K presenta il primo completo resoconto sulla psicologia, la sfida e i successi dei giochi di guerra per computer. La battaglia finale sarà Ira uomini...o sprite?

# DI QUESTO NUMERO



# K-BOX

A carnevale ogni scherzo vale. Forse è per questo che il giudice omonimo annulla sempre più frequentemente le sentenze emesse dai tribunali di mezza Italia contro mafia, camorra e consorterie varie e forse, sempre per questo motivo, molti di voi non hanno gradito l'inserimento della parola "Lettere" in caratteri scuri sulla seconda pagina del K-Box di Dicembre. Fosse stato febbraio...ancora, ancora,

L'errore, possiamo assicurarvi, è stato punito in maniera esemplare mediante il taglio della mano destra del tipografo il quale ora sta cercando disperatamente di ottenere dall'INPS una misera pensione d'invalidità. Chiarito l'incidente, passiamo ai vostri coriandoli di posta, cassando accuratamente da tutto le lettere ogni riferimento all'argomento sopraccitato. Buon veglione e buona quaresima a tutti dal Vs...  
...Brambo's.

## ANCORA ALL'ARREBAGGIO

Carissima redazione di K, vi scrivo per la seconda volta per fare un appello a tutti i lettori: BASTA CON LA PIRATERIA!!!

Non vi voglio fare il solito discorso lognoso ma dirvi qualcosa che io penso sia molto importante. Non so se ciò sia noto a tutti, ma i bravissimi programmatori di Shadow of the Beast hanno deciso di non lavorare più con l'Amiga proprio a causa dei pirati. Anch'io fino a poco tempo fa sfruttavo la stessa ma ora per fortuna ho cambiato idea. E se ho una cinquantina di giochi copiati è solo perché ho il computer usato. Fu i prezzi saranno... e ho eccelsivi ma quelle splendide collezioni vi ripagano del prezzo (Indy Arcade, Indy Adventure, Zak e tanti altri) ed ora che Archvision, US Gold, Anco ed altre ancora hanno deciso di vendere i loro prodotti a 18.000 lire (ad eccezione di Ghostbuster II per i numerosi gadget in esso contenuti) vale veramente la pena di comprare gli originali.

Inhne vi vorrei chiedere un consiglio: sono lortemente indeciso nell'acquisto di un disk drive, di una espansione o di una stampante. Io sono più convinto per quest'ultima proprio perché adoro disegnare con l'Amiga ma mi interessa ugualmente conoscere il vostro parere. Quale programma grafico mi consigliate? È interessante il Photon Paint a 45.000 lire? Vi allego o vi spedisco separatamente la mappa di tutti i livelli di Indy: The Arcade e la soluzione di Lords of the Rising Sun.

Distint saluti dall'atezionato

■ FILIPPO FALCINELLI, Perugia

Caro Filippo, ci duole e ci sorprende apprendere che i bravissimi programmatori di Shadow of the Beast hanno fatto domanda per essere assunti all'Italsidei di Taliano, preferendo i rischi degli alti

fori a quelli della pirateria. Del resto, sono gli incerti del mestiere, anche se in Italia dopo la proposta di legge contro la pirateria (vedi K 14) molti hanno pensato di cambiare indirizzo sospendendo la vendita di programmi copiati. Vedremo se in maniera definitiva oppure no.

Comunque ti posso garantire che (perlenimento a parte) sui computer usati girano benissimo anche i giochi originali, basta comprarli. Naturalmente anche a te, come a tutti coloro che si lamentano dei prezzi troppo alti dei software, non posso che ricordare (senza nessuna intenzione polemica) l'antico adagio milanese: "Hai voluto la bicicletta? Adesso pedala!".

Per quanto riguarda la scelta che tanto ti assilla posso solo dirti che l'Amiga (500 naturalmente) gradisce sicuramente tanto la scheda di espansione quanto il secondo drive esterno. La stampante, proprio perché la grafica è estremamente sofisticata, o è di tipo altamente professionale (plotter a 4 o più colori) oppure rischia di intralciare più del necessario, il che ti porta a prevedere dei costi tutt'altro che abbordabili (almeno non a cuor leggero). Vedi tu, assieme al tuo commercialista, cosa ti conviene. Attendiamo con gioia le tue mappe.

Per concludere Photon Paint è sicuramente un buon programma di grafica e il suo prezzo lo rende ulteriormente interessante.

## FRATELLI D'ITALIA

Spett. Redazione di K, vorrei fare due chiacchiere con voi e con i vostri lettori su un tema che penso interressi una buona fetta di utenti del 16-bit. Il tema è la programmazione di giochi in Italia.

Lessi tempo fa su una rivista, che i motivi per cui ci sono pochi giochi italiani in circolazione è dovuto al fatto che in Italia non ci sono

idee o fatti storici o film da produrre per i nostri monitor. Sempre lo stesso autore aggiunse (più o meno) che in America possono sfornare giochi sul tema di Rambo, Robocop, Indiana Jones, la Guerra di Secessione (la loro) o sui pionieri del vecchio West, mentre noi non potremmo fare altrettanto perché non abbiamo nulla da raccontare e non possiamo certo fare il gioco su Garibaldi o sui Promessi Sposi. Questo lassi e questo dico: "Ma siamo matti?". Il motivo vero è solo uno: il programmatore italiano non viene incoraggiato perché alle case distributrici manca il fegato.

Un esempio: North & South non è alti che uno stralcio della storia americana; e un programma valido, ma voi potremmo creare un gioco simile magari sullo sbarco dei Milla o sulla battaglia di Mentana o su quella del Monte Giappa. Certo i loro titoli farebbero un po' ridere perché non scritti in inglese ma la loro giocabilità sarebbe la stessa, se non migliore, visto che ho molta fiducia nei programmatori italiani, considerando poi che sarebbero scritti completamente in italiano. In Italia non mancano né gli spunti per creare un gioco né le idee, e allora? Allora, manca la buona volontà (dei distributori, s'intende). Le maggiori case distributrici straniere acquistano i diritti di un tale film o di un tale racconto e/o fumetto (Doctor Doom's Revenge) e quindi incaricano un gruppo di programmatori di svilupparlo e lo lanciano sul mercato mondiale (anche se è una schifezza di gioco tipo Rambo III o Platoon). In Italia tutto questo non avviene. Mai sentito dire che i distributori italiani abbiano fatto altrettanto. Il nostrano Diabolik ad esempio sarebbe sicuramente superiore a Raffles e magari un inseguimento alla sua Jaguar nera, potrebbe essere più emozionante di Chase H.Q. o magari Tex (che ha riscosso successi in tutto il mondo) sarebbe uno schianto se confronta-

to a Wanted o a Buffalo Bill's wild west. Ce ne sarebbero per tutti i gusti: il Corsaro Nero, Sandokan, l'antica Roma (già presa in considerazione dagli stranieri vedi i Ludicrus e Glacialori), il famoso serial TV La Piovra e le Cinque Giornate. Come potete vedere tutta l'alta gelosamanta italiana. (omissis)...

Caro K, visto che la tua voce ha un certo peso, dai una svegliata al mondo della programmazione italiana. Urla anche tu! Le idee non ti mancano e i tecnici neanche. Nella scala gerarchica dei programmatori veniamo dopo l'ASSIRIA, quella della storia.

Una mia curiosità, perché Italy 90 Soccer e World Cup 90 che sono prodotti italiani hanno il titolo scritto in inglese? Forse perché si vergognavano di essere italiani e di usare questa meravigliosa lingua? Ho finito, complimenti per la rivista. Un caloroso saluto.

■ LUCIANO MIGLIETTI, Roma

Anche io lessi quell'articolo e quando tornai a casa, lessi ancora una volta quanto c'era scritto. Ho in parte imitato la tua lettera perché il problema mi pare chiarissimo. Purtroppo come in tutte le cose che si compiano e che si vendono bisogna fare forzatamente i conti con quello che volgarmente si chiama "mercato". Io non dubito affatto né della bravura dei programmatori italiani né tantomeno della validità dei soggetti che tu stesso indichi; Diabolik vale sicuramente almeno quanto Robocop (se non di più) ma investire dei soldi per un prodotto che poi finirebbe forzatamente per avere una valenza quasi esclusivamente nazionale, non interressa a nessuno e non credo neppure sia molto conveniente (almeno per chi deve tirare fuori i soldi). Guarda ad esempio LARRY, per cominciare a giocare devi rispondere a delle domande che in buona parte sono prettamente riferite alla realtà americana, eppure

Larry non è altro che una specie di Vitellone di Felliniana memoria. Ma quanti clienti ha potenzialmente un gioco prodotto PER l'America e quanti ne ha una prodotto PER l'Italia?

La differenza è presto fatta col risultato che siamo noi quelli che smettono disperatamente nel tentativo di scoprire se Nixon è stato il primo presidente 'di colore' degli Stati Uniti e non gli americani a rompersi la testa per scoprire chi ha detto "Che il potere logora chi non ce l'ha". Capito la differenza?

Per contro potrei dirvi invece che i programmatore italiani possono benissimo provare a cimentarsi nella creazione di giochi "transnazionali" quelli ad esempio Tetris, Battlechess, Sokoban e simili; giochi nei quali ci vuole più che altro intelligenza e/o abilità e dove non ci sono personaggi particolarmente vincolanti. Se pensi ad esempio che i diritti di sfruttamento dell'immagine di Pinocchio, sono di proprietà della Walt Disney, li rendi anche tu conto che i van Sandokan, Corsaro Nero e nonne del Corsaro Nero, presentano magari delle difficoltà insuperabili più dal punto di vista legale che non da quello tecnico. Su Gaibaldi potremmo casomai preparare una bella avventura dal titolo "One thousand soldiers on the roof" con musica di Philip Glass.

Per dichiarazione degli stessi produttori, i giochi di calcio sono stati chiamati con il nome "internazionale" perché erano sicuri, e secondo noi non a torto, che un gioco chiamato Italia 90 o Coppa del Mondo 90 sarebbe passato inosservato.

**MAI DIRE MAI**

Non tanto cara, redazione di K...v scrivo per trattare un problema che sia e tuore, credo, a molte persone: Basta con i soprusi; il C64 vive ancora! ...E voi l'avete completamente scordato? Credete che noi possessori di C64 siamo una minoranza? O che non ci siano più novità per il nostro computer? Tutte balie! La verità è che la vostra è una sporca operazione di mercato; volete eliminare il vostro amato computer! E poi tutte quelle recensioni per lo Spectrum, con la vaga scusa che il primo amore non si scorda mai... Ho tra le mani il numero di Ottobre di EPOCH Magazine - dico una recensione per C64. E noi che spendiamo 5.000 lire per nulla. Ladri! Togliete almeno la scritta C64 in prima pagina, non vogliamo più essere ambrogliati. Sono sicurissimo che non mi pubblicherete (infetto la ragione è dalla mia parte) e che

queste lettere finirà cesunete, come molte altre simili...opezioni di mercato? Chiediamo solo parità di recensioni; spero che ciò vi leccia illetteie.

FAB - The C64's VINDICATOR (Torino)

P.S. (La vostra è solo una rivista 16-Bit)

P.S.S. (Ripeto, non spero neanche che mi pubbliciate, perché siete dei codardi ed è troppo compromettente...)

Errare è umano, casomai sarebbe diabolico il perseverare. Col capo cospasio di cenete, come prevede la migliore delle tradizioni, lacciamo pubblica ammenda dei nostri svantaggi redazionali e stiamo preparando anche un pullman per recarci in pellegrinaggio presso la nostra redazione di Canossa. Potevamo stupirci facendoci delle scuse straordinarie e invitandoli a pianze e cenze ultrabbandanti, ma noi siamo redattori non ardegloni e per di più non siamo nemmeno codardi, così per farvi dispetto pubblichiamo anche la tua lettera.

**VOX POPULI**

Spell, redazione di K, ho tra le mani il numero 22 della rivista e nella mediocrità generale delle poste spicca (in negativo) la lettera del "Vescovo". Ed è proprio a questo indovino che vorrei dire una cosa: amico, tu fai presto a dire agli altri di cambiare le poste, ma perché non inizi tu? Intendiamoci: che la posta sia un marrojo è un dato di fatto, ma non puoi dire agli altri di cambiarla, cominci tu a cambiarla. Non sai come? E allora non scrivere; non dici niente di utile, solo cose dette e ridette. Cosa credi che a me piaccia la posta? Ma marrojo per niente, solo che non mi sono mai fatto avanti perché non saprei come cambiare.

■ The THRASHER - CRISTIANO BORGHI, Roma

Il mio nome è Bou...ehm, ehm, volevo dire! Il mio nome è Andrea Morello ma forse, per questa lettera, mi meriterò l'epitaffio di entavascario. Mi sono deciso a scrivervi dopo aver letto nel K-BOX (chissà perché tutti si ostinano a chiamarla posta) di Dicembre la lettera di Marco Minini detto anche il Vascaro. In tale lettera il nostro "amico" sostiene che l'unico modo per risolvere le poste è dei si alla polemica. Tanto per darvi un po' di sollievo sono felice di cominciare ed insulta...polemizzare proprio su di lui. Se la posta fa tanto schifo perché si ostina a leggerla farlo approfonditamente da conoscerne le lettere e menadilo? Sempre nella sua lettera critica

il povero Francesco Mai per avere dato un giudizio su Metteo Billanti; ma allora, lui come si permette di dare giudizi sugli altri poveri scrittori? Chiuso l'argomento Vascaro non resta che darvi i complimenti e ci tengo a far notare al Vascaro, che il primo lettera del mese è stato abolito. Spero che nel prossimo numero dedicherà il settore Sierra, un piccolo (meglio grande) spazio, con un po' d'aiuti per King's Quest IV. A prendere il frutto magico ci sono riuscito, grazie anche ai vostri suggerimenti (K di Settembre), ma una volta uscito dalla caverna, sono riuscito solo a farmi ingoiare da una belene, nel palato delle quale mi trovo adesso. Come aprirlo la bocca? E anche se ci riuscissi dove mi troverei? Nelle case dove c'è la stanza segreta? E anche una botola sul soffitto? Come aprirla? E come montare sull'unicorno senza temere? Un bel guaio.

■ ANDREA MORELLO, Prato

No comment. Su come fare aprirla la bocca alla balena potrei suggerirti o di tagliare il solletico...o di offrire un'altra fetta di focaccia.

La botola potresti aprirla dal petto, mentre per cavalcare l'unicorno sto aspettando una risposta dai fratelli d'Inzeo, Cico.

**EVVIVA L'INGLESE**

(Dalla prima lettera di Marcello Cangialosi ai lettori di K)

Cara redazione, vi scrivo questa lettera per riscattare le figure del videogiocatore, non quello rincretinito bensì quello che io definirei "monoglotta". L'ispirazione per la stesura di questa lettera mi è venuta dopo avere letto le innumerevoli lettere di gente che si lamenta delle rare versioni in italiano dei giochi. Ebbene io dico e mi domando come sia possibile che un videogiocatore non sappia l'inglese a tal punto da non poter capire la spiegazione di un gioco interamente scritto in Inglese. Le risposte sono due: o sono io un formidabile poliglotta oppure uno e un cretino. Come si fa a non poter utilizzare un gioco come Grand Monster Slam la cui struttura è così semplice e infantile. Cosa ci vuole a capire che bisogna scalciaie Beloms premendo il tasto di fuoco sul joystick e muovendo l'apposite leve per far spostare l'omino. Prendiamo Millennium 2.2 ad esempio: è fornito di istruzioni oltretutto in inglese anche in italiano, ma se queste si possono chiamare istruzioni il cavallo bianco di Napoleone è nero! Titolo da Millennium 2: "Una piccola e veloce navicella aveva posizionato...dell'esplosione... oppure "...sul territorio nemico".

Io preferisco sempre leggere le

istruzioni in inglese perché è più "paraculo" e serio. Che fine farebbe la fantastica atmosfera che si viene creando leggendo la storia in inglese onguete di Dungeon Master? In conclusione io ritengo che l'inglese sia la lingua per eccellenza dei "videogames" perché è più chiara e sintetica di qualsiasi altra e poi è proprio l'inglese la madre lingua dei videogiochi. Immaginate come sarebbe brutto dire invece di: "Ho fatto una partita a Space Invaders", "ho fatto una partita agli Invaders Spaziali".

■ 10/12/89 CANGIALOSI MARCELLO, Taranto

**MERCATO NERO**

(Dalla seconda lettera di Marcello Cangialosi ai lettori di K)

Cara redazione, sono un ragazzo di 17 anni e sono un felice utente Amiga, come lo sarei anche con un ST. Accollegandomi alle lettere di Francesco Malanese (u.10 di Kappa), che è inoltre mio compagno di giochi e abbiamo a 10 metri di distanza (ma chi se ne frega), oltre a confermare in pieno ciò che ha detto, vorrei distaccarmi dalla questione qualitativa del software ed addentrarmi in quella lucrative e "mafiosa". Vedo già che alcuni di voi si allargano il colletto con le dita sudando freddo. Iu.d.a. Qui ci sta bene un bel taglio, se no facciamo...notte oppure ci tocca ribattezzare la rubrica Keugetos-Box?

Voglio quindi dire, Dio mi perdoni: "Completate i giochi prima pirata e se vi piacciono acquistateli originali". Fiuuu...penso che dopo aver letto questa lettera e in particolare l'ultima frase, non la pubblicherete o almeno non in parte, ma sappiate che i soldi non mi mancano e ho fatto tante di quelle fotocopie da spedirvi questa lettera fino all'apertura delle frontiere nel '92. Sperando in un vostro cordiale assenso alla mia polemica, mi congedo da voi con un appassionato: Forza Kappa. ■ 10/12/89 CANGIALOSI MARCELLO, Taranto

Naturalmente per i prossimi tre anni, Marcello Cangialosi può anche fare a meno di scrivere... Detto questo devo confessarti che a causa di una giovanile quanto insana passione per Carokua di Monaco, io, ho studiato solo il francese (lingua dei nobili) sicché dell'inglese ci azzecco solo quello che so dai titoli dei dischi e dai nomi dei van compresi. Francamente mi secca un po' essere considerato alla stregua della periferia dell'impero per cui, mi dispiace per te, ma anch'io preferirei come tanti altri trovare nei giochi delle spiegazioni decenti in lingua madre (e



GIÒC in italiano). Quanto alle atmosfere, ti posso assicurare che anche la Vecchia Romagna Etichetta Nera, nella sua versione originale made in Italy, regge benissimo il confronto con Dungeon Master. E poi cosa vuol dire che è più "paraculo" leggere le istruzioni in inglese? A me l'orca fare degli esercizi paragonati di "parapsicologia cognitiva" per capire qualcosa di quei giochi dove non c'è la traduzione. Secondo te Zak Mc Kracken in italiano (FERRARI a parte) era così disdicevole?

Sulla pirateria ognuno ha le sue convinzioni; quella più strana però a mio avviso è quella che, non avremmo pubblicato la tua lettera. Forse, e non so il solo, c'è ancora chi fa confusione fra la redazione di Kappa e la direzione delle carceri di San Vittore

**VULENTAMENTE...**

Ultraviolenza! Ultraviolenza! Ultraviolenza!!

Cara e spettabilissima nonché illustratissima e magnifica redazione di K, lasciamo perdere i saluti e passiamo all'argomento della presente missiva, la violenza digitale. Su questo argomento ho letto parecchie lettere che ho diviso in due gruppi:

- 1) Coloro che sono contrari e che accusano tutti di non so quali delitti perché giocano a Op.Wolf;
- 2) Coloro che sono favorevoli e che con discorsi stupidi vogliono dimostrare che qualunque gioco è violento.

Mega commentone finale: fra coloro che sono contrari, che io scappia, non esiste nessun obbligo di compiere "sti giochi e ne qualunque li compia sono fatti suoi. Inoltre si spera che la violenza che si vede fra quattro sport, si mangia nel video e non entra nella mente del giocatore.

■ M.B.F. Ironi Casellari (la squadra più forte del mondo)

Siente bello, la parte il fatto che dubito fortemente del fatto che tu viva presso la stessa scuola della squadra sarda, mi spiace di doverlo contraddire. A parte che non ho ben capito la tua distinzione fra i favorevoli e i contrari leggendoti più volte mi sembravano entrambe argomentazioni contrarie! Io credo che la violenza non sempre esista con la tua quattro sport domestica del monitor e anzi mi pare che in giro ce ne sia in troppa. Questo non vuol dire che si debba ricorrere ad una censura preventiva, né che la colpa sia esclusivamente di giochi tipo Op.Wolf. Ma se in tutti i giochi c'è una componente di competitività questa non può e non deve mai superarsi e limitarsi

ti del buongiorno né tantomeno essere alla portata di chi come diceva Gighola Cinquetti) non avendo ancora l'età, può non distinguere esattamente il significato di alcune cose, e può facilmente travisarne il messaggio. Sparare a degli alieni è un conto; sparare a delle persone (magari a degli ebrei o a dei negri o a dei palestinesi) come capita in alcuni giochi che circolano di sottobanco mi sembra molto, molto diverso. Non è abbastanza dite che certi giochi "basta non comprarli"; è solo fatto che esistono perché qualcuno li ha pensati e realizzati non è proprio niente il massimo che ci si possa aspettare dalla vita. E poi basta con i mega commentori...

**A TUTTO GAS**

Spettabile redazione di K, volevo complimentarvi per l'impostazione data alla rivista che sembra rivolta ad un pubblico più tecnico, più "maturato", rispetto ad altre gubbiate del settore. Abbiamo passato la trentina da qualche anno e senza vergogna, volevamo avvisarvi che anche noi vecchietti sotterrabiamo il nostro Amiga nelle lunghe notturnate con i vari titoli a Kick-Off o a Rocket Ranger.

In particolare i generi di giochi che apprezziamo sono tre: quelli sportivi (tipo American Football League, Basket e calcio), i simulatori di guida e quelli stile Medio Evo (Dungeons of the crown).

Ottima idea quella di averci in serbo nell'ultimo numero un catalogo, chiamandolo così, dei simulatori di guida ma, chi uno chi l'altro, possediamo tutti. A nostro avviso però, pur essendo degli ottimi giochi, si ha la sensazione che manchi ancora un programma definitivo che nessuna i pregi e i diletti di tutti gli altri. Ci spieghiamo meglio: se Grand Prix Circuit ha il miglior controllo del volante tramite il joystick, manca completamente di opzioni e scelte tecniche che abbondano in Ferrari Formula One, il quale a sua volta, con il controllo mouse, alla lunga è scomodo e non reale. Con RVF Honda corri sui circuiti originali del mondiale, il che non è poco, ma anche qui devi solo pigiare a tutta velocità senza preoccuparti del tuo motore. Grande idea quella di Lombard Rally di farti guidare una Sierra Consworth IP.S. è la mia macchina!, ma dopo due corse, specie se con la nebbia, sei diventato cieco, oppure quella di The Duel ma manca l'effetto velocità. Grandissimo bidone infine, Formula Uno Manager. Ma la selezione delle qualificazioni chi l'ha inventata? Ma da quando durante le prove ci sono tutte le altre macchine in pista

che non ti fanno passare e se solo ti avvicini troppo si blocca il programma per dirti che hai avuto un incidente? Ma sono mai stati in un circuito questi signori? Roba da risarcimento danni, insomma per chi come noi corre sul serio e la sera si vuole rilassare con la simulazione non c'è ancora un programma completo a disposizione. Spietiamo lo facciamo alla svelta e con competenza e non solo per noi smanettare i nostri figli. A questo proposito volevamo notizie più dettagliate su Wec Le Mans (quando lo faranno per l'Amiga? Sarà una cosa contro il tempo e basta?) e su Fast Lane Sport Prototipi (si potrà scegliere la macchina da guidare? Esistono i comandi e modificare l'assetto tecnico della vettura?). Continuate così! Cordiali saluti.

■ CHICCO, ANDREA e MAX, Milano

Grazi per i complimenti e soprattutto grazie per averci scritto almeno così siamo sicuri che ci sono anche nei lettori un po' meno giovani, discollo e chissà che altri complimenti vostri coetanei non si facciano avanti.

Per quanto riguarda le simulazioni di guida penso che dopo aver letto la recensione di lindy 500 non aspetterai più con ansia la versione

ne per Amiga di Wec Le Mans. Per Fast Lane spero che avrai letto la recensione sul numero scorso. Se vuoi avere il mio parere personale penso che il miglior gioco di guida, almeno nella versione Amiga, rimane sempre Ferrari Formula One e per le due ruote RVF Honda. Anche due hanno una splendida graficità e abbondano di opzioni che danno la possibilità al giocatore di migliorarsi senza dimenticarsi un pizzico di realismo con punte, i record sul giro e i classici mandati.

PS Non è male avere dei lettori che servono i propri giochi sui vari giochi recensiti. Potrebbe essere un nuovo filone più sigillante delle ormai stekti del settore computer, pirateria e giochi originali...

**IN BREVE**

A Marco Cotti di Portoferraio, posso annunciare che finalmente è disponibile Zak anche per il C64; mentre a Luca Soffiantini devo purtroppo dire che non ho nessuna notizia dell'Uomo Ragno (versione C64). Sempre Luca poi ci informa (vedi K-Box di Novembre) che l'edizionale della quale compila i giochi è quella della formula della Metropolitan Milanese di Bonola.

**AMERICAN'S GAMES**

HOME COMPUTER E VIDEOGIOCHI



**ECCEZIONALE OFFERTA  
ESPANSIONE AMIGA 500  
SOLO £129.000+IVA**

**VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI  
PER AMIGA - ST - C64 - MSOOS - ZX**

**CARTRIOGES PER NINTENOO - SEGA - ATARI**

**VENOITA ANCHE PER CORRISPONENZA  
IN TUTTA ITALIA**

**VIA SACCHI 26 10128 TORINO - 011/548920**

# LA SALA GIOCHI DI CASA TUA OGGI È ANCORA PIU' RICCA



**NINTENDO PRESENTA  
TRE DEI SUOI ESCLUSIVI VIDEOGIOCHI  
CHE METTERANNO ALLA PROVA  
ANCHE I PIU' GRANDI CAMPIONI.**

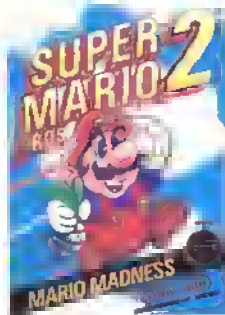
## MIKE TYSON'S PUNCH OUT!

C'è grande eccitazione nel pubblico: Mike Tyson sale sul ring. Un capitolo di storia della boxe sta iniziando. Non si erano mai visti colpi tanto potenti e veloci: gancio destro, gancio sinistro, uppercut. L'avversario è K.O., la folla è in delirio. Sotto a chi tocca, il vecchio Mike è pronto ad affrontare un altro campione, con una nuova tecnica e nuovi colpi. Il suo segreto? Sfiancare l'avversario e poi colpire. Ma ricorda: anche Mike Tyson ha un punto debole... non ti sarà facile trovarlo.



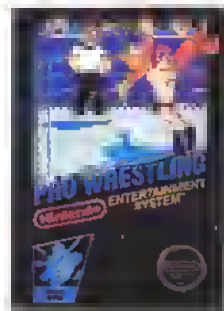
## SUPER MARIO BROS 2

Dov'è finito Mano questa volta? In un intricatissimo labirinto dal quale, anche se sei bravo, ti sarà davvero difficile uscire. Per fortuna Mano è Super! Perché di super poteri ne servono tanti per riuscire a liberare la Terra dei Sogni dalla maledizione del perfido Wart! Forza Mario, giù a capofitto nelle 20 zone diverse, divise in 7 mondi! Attraversale tutte e sbarazzati dei nemici. Il malvagio Wart aspetta solo te, e solo tu puoi far fallire il suo diabolico piano! Solo tu o uno dei tuoi fidatissimi amici...



## PRO-WRESTLING

La simulazione è così perfetta che sembra di assistere ad un incontro di wrestling con lottatori in carne ed ossa. Anche qui puoi scegliere se "fare nero" un tuo amico o se tentare di battere il computer. Da Star Man a King Slender, hai a tua disposizione sette lottatori diversi, ognuno con i suoi colpi segreti ed i suoi punti deboli. Puoi giocare con dodici mosse principali più dieci speciali: contromosse combinabili. Come negli incontri reali, non esistono tempi limite; tutte le scorrettezze sono accettate e... vince il migliore.



**IL FUTURO DEL DIVERTIMENTO**

- VIDEO DISNEYLAND
- ACCORDI A GO-GO
- SCACCO A LEVY

# K NOTIZIE

## VIDEO DISNEYLAND

I possessori di una console Nintendo potranno provare l'esperienza di "visitare" un parco dei divertimenti di Walt Disney grazie ad un prossimo gioco della giapponese Capcom, *Adventures in the Magic Kingdom*. *ATMK* è ambientato nel famosissimo parco dei divertimenti di Disneyland, vicino a Los Angeles, e contiene scacchi come la Casa delle Streghe, la Montagna Spaziale e l'Isola dei Pirati (il nostro preferito). Se il gioco viene fuori anche su console, è lasciabile, potreste giocare proprio mentre siete sulla navetta dell'Isola dei Pirati. La Capcom ha in



Topolino e Company non vedono l'ora di mettere le mani su una console Nintendo!

serbo un altro gioco per Nintendo basato sulle *California Raisins*, le "uvette della California", protagonisti di un famoso (in USA) spot pubblicitario: il gioco si chiamerà *The Grape Escape*. Entrambi i titoli dovrebbero uscire il prossimo autunno.

## SCACCO ALL'UOMO

Il tentativo del Master Internazionale David Levy di battere a scacchi il più forte computer dedicato del mondo, Deep Thought (pensiero profondo), è fallito.

Levy è stato sonoramente battuto quattro a zero, ma insiste nel dire che passeranno almeno altri 25 anni prima che un computer possa battere qualunque avversario umano.

"Mi aspettavo di perderci perché è un avversario molto forte", ha detto Levy. "Ha battuto già tre Grandi Master internazionali."

Ad ogni modo, Deep Thought ha perso contro il campione del mondo Gary Kasparov lo scorso novembre in 52 mosse.

Levy ha spiegato che "negli scacchi è difficile di-

ventare bravi, ma è ancora più difficile migliorare quando si è al top. Penso che ci vorrà almeno altri 25 anni prima che il successore di Deep Thought possa battere qualunque scacchista al mondo."

Levy si interessa di scacchi al computer fin dagli anni '60. Nel 1969 disse che ci sarebbero voluti 10 anni prima che un computer potesse batterlo. In realtà ce ne sono voluti 20.

Deep Thought è un computer dedicato al gioco degli scacchi che può valutare fino 720.000 possibili mosse al secondo. Il gruppo che ha realizzato Deep Thought sta lavorando ad una macchina che può analizzare un miliardo di mosse al secondo.

del nuovo titolo della Incentive, *Castle Master*, così da dar modo ai programmatori di concentrarsi esclusivamente sul codice. *Castle Master* è un'avventura arcade con enigmi, ambientata nell'Inghilterra del XVI secolo. A della del fondatore della Incentive, Ian Andrew, "è il primo adventure d'azione ad usare poligoni solidi in 3D". Dovrebbe uscire verso aprile/maggio.

## CREATE UN CARTONE ANIMATO...

L'americana Electronic Arts ha annunciato l'uscita di *Cartooners* per PC. Già vincitore di un premio quando uscì per Apple IIGS, *Cartooners* è uno "studio di produzione di cartoni animati" che consente di creare ed animare cartoni animati con personaggi colorati, fondali e accompagnamento musicale. È il primo prodotto della Electronic Arts indirizzato specificamente agli utenti dai 6 ai 12 anni e, dice il comunicato stampa, "accende l'immaginazione, sviluppa la sicurezza di sé e offre un ambiente divertente e costruttivo per l'interazione tra genitori/figli o maestri/alunni".

*Cartooners* è compatibile con *Deluxe Paint*, *Deluxe Paint II* e *Deluxe Paint III Enhanced* a dispo-



Cartooners per Apple IIGS



oltre di un'opzione di stampa che consente di creare dei propri libri illustrati a colori. Sempre che, ovviamente, abbiate una stampante a colori. *Cartooners* sarà in vendita prossimamente.

## ...O GIOCATECI!

Inoltre la MicroIllusions, la società americana nota per l'utilità musicale *Musix* per Amiga, sta per pubblicare quattro giochi basati su alcuni degli "irriducibili" personaggi di Hanna e Barbera: *Scoby Doo*, *Flinstones* (in Italia "Gli Antenati"), *Jetsons* ("I pionepoli") e *Johnny Quest*.

Alcuni di voi ricorderanno che sono



*Jetsons* ("I pionepoli"): la serie TV degli anni '60 girerà presto su un computer degli anni '90.

già usciti giochi ispirati ad alcuni di questi personaggi, ovvero *Scoby Doo* della Elkie e *Flinstones* della Grandslam. Saranno tutte e quattro avventure animate ed il primo titolo (*Je-tsons*) dovrebbe uscire per PC tra febbraio e marzo.

## ACCORDO DOMARK-INCENTIVE

Galvanizzata dal successo ottenuto con le licenze Tengen, la Domark ha annunciato un accordo con la Incentive, la casa ideatrice dell'epico sistema *Freescape*. La Domark si occuperà della parte commerciale, cioè delle vendite

I boss della Domark e dell'Incentive dopo l'accordo.



## TEENAGE MUTANT NINJA TURTLE

Una rivista mania e fiorita negli Stati Uniti. Prima è stata la volta delle bambole eabbage Pals n Drills, poi di He-Man and the Masters of the Universe ed ora i bambini americani hanno iniziato a costruire le Teenage Mutant Ninja Turtles, ovvero le Tartarughe Ninja. Il gruppo di amici di New York che alla serie di cartoni animati del saluto natalizio ha risposto con un'uscita in Italia e in Italia a tutti gli effetti di un videogioco. Il titolo è "Teenage Mutant Ninja Turtles" e si tratta di un gioco per Amiga, ST e PC.

consigli Nintendo e una superale versione grafica per giochi non a stati liquidi. Sono inoltre disponibili le versioni del gioco per Commodore Amiga e Atari. Non si sa ancora se sarà ad acquisire la licenza per l'Europa del gioco e gli altri titoli distribuiti in Italia. E da aspettare una telefonata per sapere se il fenomeno delle TMNT continuerà a interessare il mercato.



A proposito, i Teenage Mutant Ninja Turtles vivono nelle fogne! (bleah!)

## A-HA: SOFTWARE NORVEGEGESE

La Newline Software, una nuova società fondata nell'Agosto dell'88, afferma di essere la prima casa di software per 16-bit norvegese. Il gruppo è formato da 13 membri, tra cui programmatori, grafici e musicisti.

La Newline si unisce ad un gruppo sempre più affollato di programmatori scandinavi. Il primo tra questi è stato il team danese che ha realizzato *Sword of Sodan* ed è stato subito seguito da un esercito di programmatori vichinghi per Amiga. Verso la fine dell'89 è uscito *Aladdin's Magic Lamp*, ma la Newline ha in programma altri due nuovi giochi, che dovrebbero uscire nei primi



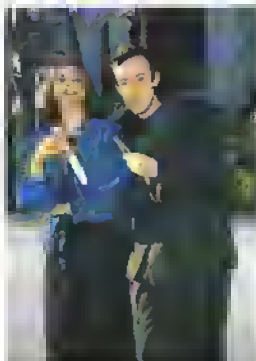
"Come una ventata d'aria fresca, come la Newline Software," dice il comunicato stampa:

mesi di quest'anno: *Wonderland* per Amiga e ST e *Plexu, The Time Traveller* per Amiga, ST e PC.

## ACCORDO MS-VIRGIN

La Magnetic Scrolls, la più importante casa di giochi di avventura inglese, ha firmato un accordo con la Virgin/Mastertronic e ha annunciato l'uscita di un nuovo tipo di avventure per la metà di giugno per Amiga, ST, PC e Archimedes.

Al momento non si sa gran che, ma David Bishop - Product Manager alla Virgin/Mastertronic - ha dichiarato che: "Le Magnetic Scrolls ha migliorato la sua interfaccia... i tempi degli avventure di solo testo sono ormai passati. Ora bisogna offrire molto di più al giocatore". La Magnetic Scrolls fu fondata nel 1984 da Anita Sinclair e Ken Gordon per produrre programmi per lo sfornatore Sinclair QL. Abbandonò molto presto il QL per realizzare il primo avventure per Atari ST verso la fine dell'85. *The Pawn*, tale gioco combinava un potente parser con delle bellissime immagini grafiche. La pubblicazione di *The Pawn* per tutti i formati disponibili - anche per Mac e PCW grazie all'uso di un VAX Minr per lo sviluppo dei giochi - confermò



Anita Sinclair (Magnetic Scrolls) e Nick Alexander (Virgin/Mastertronic) festeggiano dopo la firma.

la posizione primaria della Magnetic Scrolls nel mercato inglese degli avventure. L'uscita di un gioco targato Magnetic Scrolls risale ormai ad un anno fa, a causa del precedente accordo di distribuzione con la defunta Rambird, quindi gli avventurieri saranno sicuramente ansiosi di vedere quali nuove sorprese sta preparando per loro la MS.

## GIOCHI DELL'ANNO: I PREMI DELL'INDUSTRIA

Ogni anno, a dicembre, numerosi 'decision makers' dell'industria del software inglese si riuniscono per una cena dove, oltre ad ubriacarsi e fare brutte figure, vengono premiati i giochi che hanno segnato i dodici mesi precedenti. Curiosamente, non c'è il premio di Gioco dell'anno; si preferisce dividere tutto per categorie, ma l'applauso ricevuto da Anil Gupta, direttore della Anco, quando ha ricevuto il premio per il miglior gioco d'azione

a 16-bit per *Kick Off*, ha fatto pensare ai più che se gli organizzatori avessero istituito tale premio, *Kick Off* l'avrebbe vinto a mani basse.

Eccoli la lista dei vincitori.

- Simulazione - 8-bit: *Stunt Car Racer* (Microprose); 16-bit: *Falcon* (Microprose)
- Conversione da console - 8-bit: *Chase HQ* (Ocean); 16-bit: *Operation Thunderbolt* (Ocean)
- Gioco d'azione - 8-bit: *Untouchables* (Ocean); 16-bit: *Kick Off* (Anco)
- Gioco su licenza (non coin-op) - 8-bit: *Batman* (Ocean); 16-bit: *Batman* (Ocean)
- Avventura - 8-bit: *Times of Lore* (Jongin); 16-bit: *Indiana Jones II* (Lucasfilm)
- Budget - 8-bit: *Postman Pat* (Alternative); 16-bit: *Super Gnd Runner* (Llamasoft)
- Suono e musica - 8-bit: *Turbo Out Run* (US Gold); 16-bit: *Xenon II* (Mitorsoft)
- Grafica - 8-bit: *Myth* (System 3); 16-bit: *Fiendish Freddie* (Mindscape)
- Programmazione: *Bullfrog* per *Populous*
- Originalità - 8-bit: *Myth* (System 3); 16-bit: *Populous* (Electronic Arts)
- Migliore casa di software: Ocean
- Programma estero: *Future Wars* (Delphine)

# SOFTTEL

**l'alternativa.**

IMPORTATORE  
DISTRIBUTORE  
ITALIA  
VIDEOGAMES  
PER COMPUTERS

Via E. Dal Pozzo, 7  
00146 Roma  
Fax/Tel. (06) 5584334

# ANTEPRIME

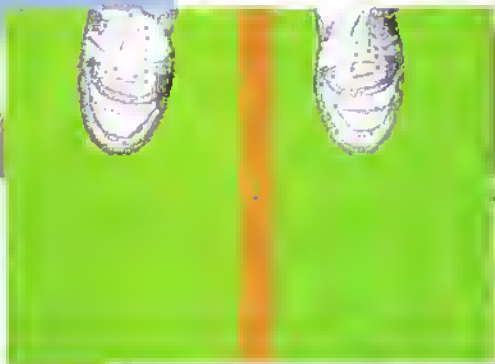
LA TALPA HA VIAGGIATO MOLTO E HA RACCOLTO MOLTE NOVITA'...

Questo mese il nostro intrepido reporter, penso di aver trovato qualcosa di veramente grosso all'Activision: si tratta dell'immaginario uscito di David Wolf. Se l'Agent è un Animix.



A pensarci, gli obiettivi di un regista e di un programmatore di giochi sono, fondamentalmente, simili. Entrambi cercano di offrire una forma di evasione e di tenere viva l'attenzione e la tensione del pubblico, creando un mondo che lo coinvolga completamente. E, ovviamente, tentano, in un modo o nell'altro, di raccontare una storia.

In un gioco, la storia è di solito semplice ed incompleta: è il giocatore che fornisce la fine, sia riuscendo a portare a termine un determinato compito che fallendo nel suo proposito e perdendo così la vita. Sono l'incertezza e la sfida alla base di questa interazione che rendono i giochi per computer così irresistibili. E allora perché molta più gente va al cinema di quanta giochi coi computer? Beh, bisogna ammetterlo: i film sono molto più belli da vedere della gran parte dei giochi per computer. Animazione superavanzata, magnifica risoluzione, ricercato senso estetico, stupenda colonna sonora. Non c'è partita con nessun tipo di hardware, neanche con quello più costoso. Anche la trama ha la sua importanza: i soggetti dei film spaziano in campi diversi, mentre la gran parte dei giochi si segnalano, purtroppo, per mancanza di immaginazione delle trame e delle



L'immagine digitalizzata delle scarpe da tennis di David Wolf miscelata con l'immagine a sprite crea un effetto originale.

strutture di gioco. Le trame sono lineari e l'azione di gioco è orientata semplicemente al raggiungimento di obiettivi ben definiti.

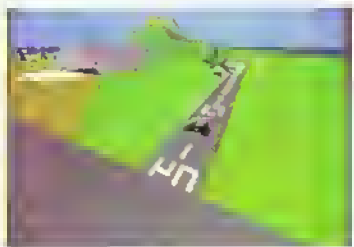
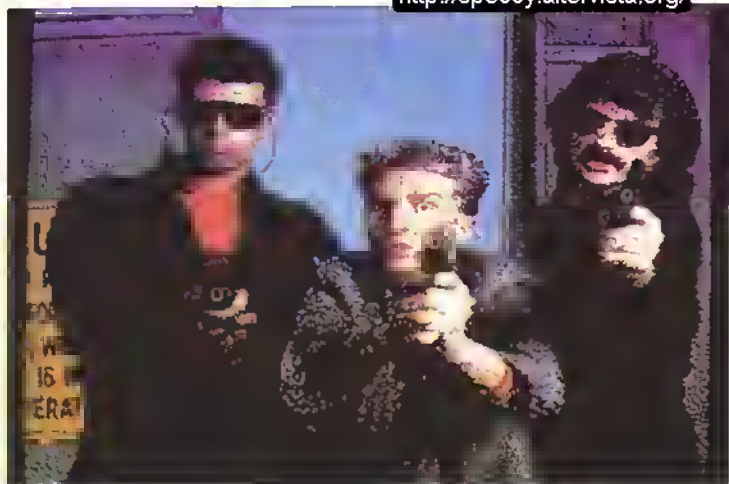
Anche questa è una direttiva imposta dall'hardware. Non c'è abbastanza RAM, né abbastanza potenza di calcolo, né sufficiente memoria di massa. Fra qualche anno, naturalmente, tutto ciò sarà diverso. E invece di scrivere giochi i programmatori faranno film.

Anche oggi, però, l'attuale stato dell'hardware non impedisce a qualcuno di cercare di superarne i limiti per ridurre la distanza tra film e computer giochi.

La prima a farsi avanti è stata la Cinemaware, che nei suoi giochi ha sfruttato temi cinematografici ed utilizzato scene animate a mo' di sequenze filmate.



te. Ottimi lavori, anche se a volte hanno mostrato carenze nell'implementazione, ma bisogna riconoscere alla Cinemaware di averci provato. Purtroppo, usando la tecnologia degli sprite, non si può andare



oltre un certo limite. Ed ecco che entra in scena la Dynamix.

La Dynamix, una casa di software americana, già nota per giochi come Arctic Fox e più recentemente Abrams Battle Tank, ha appena terminato un gioco in cui utilizza foto digitalizzate per la narrazione e grafica a poligoni pessi per le sequenze d'azione, mixando sprite e 3D in un modo molto particolare. Si chiama David Wolf: Secret Agent.

Il giocatore controlla le azioni (solo alcune in verità) del suddetto eroe, che lavora per i buoni contro i cattivi della Viper di Bruno Vasto. Questa è la trama: Garth Stock, ex-amico di Wolf, si è venduto alla Viper portandosi dietro uno Stealth Fighter e il suo fucile e è imbroccato designer, l'ardimentoso Kelly O'Neal. Ci sono cinque sequenze arcade che determinano il fato di Wolf e del mondo intero - dato che

la Viper sta ricattando il Governo americano chiedendo 5 milioni di dollari per restituire l'aereo.

Si comincia con una sequenza in elicottero sopra le scogliere di Dover, poi due inseguimenti in automobile, un gioco di caduta libera, nel quale, se tagliate il paracadute del vostro avversario, potrete tentare di infiltrarvi nella base segreta atterrando su un camion in movimento. Una volta nella base, dovrete riprendere l'aeroplano e riportarlo in salvo - evitando missili a ricerca calorica e attraversando a mezz'aria un hangar vuoto! Fa molto James Bond.

La trama è completamente lineare, con le scene digitalizzate complete di veri attori che esprimono le loro emozioni in modo gignonesco, ma con una vena di umorismo che si combina perfettamente con lo spirito di un gioco di questo genere. Queste scene digitalizzate sarebbero già di per sé una novità,

ma la cosa veramente originale di David Wolf è come è usato il 3D.

Non solo è spesso mixato con degli sprite così da produrre un effetto originale (come le scarpe da ginnastica che dondolano quando guardate giù scendendo col paracadute), ma viene reso ancora più estroso grazie ad una tecnica propriamente cinematografica.

All'interno del sistema grafico in 3D, il punto di vista del giocatore è un altro oggetto del sistema. Viene chiamato la "Camera" (cinemesal). La Camera può essere mossa altrettanto facilmente di qualunque altro oggetto. Ma per la prima volta, la Dynamix usa questa "Camera" in 3D proprio come una vera cinemesal - facendo panoramiche, zoomate e inquadrature - come se fosse un vero film.

L'effetto è elettrizzante. Per la prima volta del programming sono riusciti a catturare la sensazione di un vero film. Molti recensori parleranno del gioco. Ad alcuni piacerà, ad altri no. Ma il passo avanti è stato fatto ed il merito è della Dynamix. Che importa se per giocare ci vuole un hard disc e un PC veloce? Speriamo che altri la seguano. E subito!

Vendita x Corrispondenza per Informazioni

**Sterlino**

Via Murri N° 73/75  
40137 Bologna  
Telefono 051/302896  
Telefax 051/344758

GRANDE EMPORIO  
STERLINO

VIA MURRI 73-75 BOLOGNA - TEL. 30.29.96 - FAX 34.47.58

## Sterlino Club

New  
PlayMate  
Shop

Soft  
Center

War Games  
Fantasy Games  
Giochi da Tavola  
Role Playing  
Storici

MINIATURE  
FANTASY



Grenadier

Citadel

Avalon Hill  
Chaosium  
Eon  
Fasa  
Games Workshop  
Game Designers Workshop  
Iron Crown Enterprises  
Joux Descartes  
Labyrinth  
Milton Bradley  
Ral Partha  
Roxton  
Standard Games  
Steve Jackson  
Strategic Studies Group  
Strolch Libri  
TSR, Inc.  
Tor Books  
Victory Games  
World Wide Wor Games

HARDWARE  
&  
SOFTWARE

Commodore C64  
Amiga  
Atari ST  
Spectrum  
MSX  
PC IBM  
Nintendo  
Sega  
Atari 2600

SCACCHIERE  
ELETTRONICHE

Mephysto  
Challenger  
Kasparov

# MISTERE

FUGA DAL CASTELLO DI LOCKNESS



## AFFRONTA IL MISTERO

■ Con *Mystere* entri nel mood dell'avventura, in una epica incursione nella fantasia, in un gioco in grado di darti emozioni mai provate prima.

■ *Mystere* è il primo grande adventure grafico-testuale completamente ITALIANO in cui l'azione combinata di più di 50 screens la hi-res, del parser sofisticato, delle diverse colonne sonore ed effetti campionati creano un'atmosfera entusiasmante.

■ Nella confezione troverai 2 floppy (nella versione Amiga), un'audio cassetta stereo (colonna sonora originale), un manuale indispensabile per completare l'avventura ed un poster.

Disponibile  
per:  
Amiga e  
Commodore 64

Distribuito in esclusiva per l'Italia da:  
SOPTEL srl via Lidai Pomo 7 00148 ROMA Pr:Tel: (06) 5584354

Edi Grafica





# THEIR FINEST HOUR



K si imbarca sull'ultimo fantastico simulatore di volo e di combattimento della LUCASFILM

**E**state 1940: il futuro dell'Inghilterra è nelle mani di una manciata di giovani, idealisti ma coraggiosissimi piloti della RAF equipaggiati con appena 530 aerei da caccia contro l'intera potenza della Luftwaffe di Hitler ed i suoi 2030 aerei. Potendo decidere da che parte stare, quale sarebbe stata la vostra scelta? Con questo nuovo simulatore di volo della Lucasfilm potrete fare proprio questa scelta, ed avere l'opportunità di volare su otto classici aerei del periodo. Potete perfino decidere l'esito finale della battaglia aerea d'Inghilterra, se siete sufficientemente bravi!

#### VOLI DI FANTASIA

*Their Finest Hour: The Battle of Britain* è un prodotto di classe dall'inizio alla fine. La versione PC è su quattro dischetti.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	prezzo nd	MARZO
AMIGA	prezzo nd	MARZO
IBM PC	prezzo nd	MARZO

#### THEIR FINEST HOUR: THE BATTLE OF BRITAIN

Continuando il tema storico inaugurato con *Battlehawks 1942* la Lucasfilm ha prodotto un eccellente simulatore di volo. Nonostante i meccanismi di controllo non immediati e la grafica del PC leggermente poco fluida, il mero divertimento di partecipare a missioni coinvolgenti e la possibilità di volare su otto classici aerei fanno di questo gioco un "must" per ogni asso in erba.

K VOTO 933



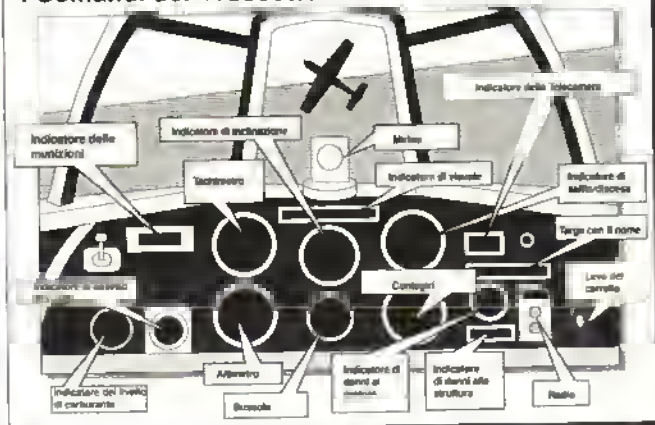
"Se l'Impero Britannico ed il suo Commonwealth durasse ro mille anni, anche allora gli uomini direbbero "Quella fu la loro ora più gloriosa!"

Winston Churchill, 1940

accompagnati da un massiccio - e notevole - manuale di 200 e passa pagine che descrive tutto ciò che vorreste conoscere sulla Battaglia aerea d'Inghilterra - sia il gioco della Lucasfilm sia la vera battaglia.

Durante il caricamento vi viene presentata una schermata dove tramite menu potete selezionare le varie opzioni di gioco: volo di addestramento, volo di combattimento, missione "su misura", campagna, rivedere i dati di combattimento, rivedere il film del combattimento o uscire. I voli di addestramento vi permettono di fare pratica di volo, atterraggiamento e bombardamento in diverse situazioni. I voli di combattimento vi lanciano in una delle otto missioni storicamente accurata per ognuno degli otto aerei inclusi nel gioco. Se le missioni già pronte vi dovessero venire a noia, potete costruirvi personalmente le vostre missioni utilizzando l'utility appostamente inclusa nel gioco. Giocare l'intera campagna vi permette di partecipare a diverse missioni legate tra loro. Avete anche la possibilità di visionare i dati di combattimento dei piloti e degli equipaggi che hanno partecipato alla missio-

#### I Comandi del Cruscotto



## GLI EROI



Douglas Bader

Bader perse entrambe le gambe in un incidente aereo nel 1931. Questa menomazione non gli impedì di volare di nuovo. Dal luglio del 1940 al gennaio del 1941 fu per abbattuto almeno 22 aerei, viene venne abbattuto nei cieli della Francia e trascorse il resto della guerra in un campo di prigionia tedesco.



Ernst Udet

Ernst Udet fu uno dei più grandi assi della prima guerra mondiale, con 62 abbattimenti. Dopo la fine della guerra divenne un pilota aerobico per altre due nazioni e fu infine un funzionario di terra con la punta dell'ala. Udet morì nella Luftwaffe con il ruolo di capo pilota collaudatore nel 1935. Dopo la battaglia aerea d'Inghilterra la reputazione di Udet dovette volutamente tacerlo che la sua città il 17 novembre del 1941.

ne e rivedere i film dei combattimenti che potete girare durante ogni missione.

### TUTTI A BORDO

*Their Finest Hour* vi permette di volare su otto aerei divisi fra caccia monoposto, cacciabombardieri da picchiata biposto e bombardieri medi: Spitfire, Hurricane, Messerschmitt Bf109, Messerschmitt Bf110, Junkers Ju87 Stuka, Junkers Ju88, Dornier 17 Flying Pencil (letteralmente "Matita Volante") o Heinkel 111 Spade. Ogni aereo ha le sue caratteristiche, vantaggi e svantaggi, ma il metodo generale di controllo è lo stesso per tutti e otto.

Probabilmente la caratteristica di controllo del volo più impressionante è la possibilità di filmare la missione. Durante ogni missione potete accendere la cinepresa e registrare su "pellicola" gli avvenimenti successivi. Potete quindi rivedere il film della battaglia come su un videoregistratore, con una grande varietà di punti di vista a vostra disposizione: dall'aereo, da terra o perfino da una bomba!

### L'ORA PIÙ GLORIOSA DELLA LUCASFILM

Gli eventi di K sono rimasti impressionanti da questo gioco - il programma contiene tutto ciò che avete sempre voluto: realismo, caratterizzazione e, cosa più importante, giocabilità e coinvolgimento. Sia che siate un fan dei simulatori di volo, sia che non lo siate, troverete in questo gioco divertimento in grande quantità, dal decollo, all'abbattimento di un paio di Messerschmitt sulla Manica, al ritorno appena in tempo per il tè delle cinque al pub della signora Miggins. È divertimento volante allo stato puro. Dateci un'occhiata.

### AVERE LA STOFFA

Dopo un combattimento sulla Manica, l'Ufficiale Pilota Tony Woods-Scaven fu costretto ad un atterraggio di fortuna con il suo Hurricane sull'isola di Wight, cosa che gli costò gli incisivi.

Per tornare a Southampton prese quindi un traghetto, ma giunse troppo tardi per riunirsi con la sua squadriglia. Entrò allora nel bar del Southampton Hotel, bevve qualche bicchiere e decise di passare la notte nell'albergo. La mattina successiva telefonò alla sua squadriglia e disse al centralinista "Se volete che ritorni a volare fatele meglio a mandare qui qualcuno a pagare il conto".

## QUANDO E COME SARÀ DISPONIBILE

*Their Finest Hour: Battle of Britain* sarà disponibile molto probabilmente per il mese di Marzo. Il prezzo del gioco non è stato ancora definito anche se a titolo indicativo, *Battlehawks* costa 29000 lire per Amiga e 39000 lire per PC.

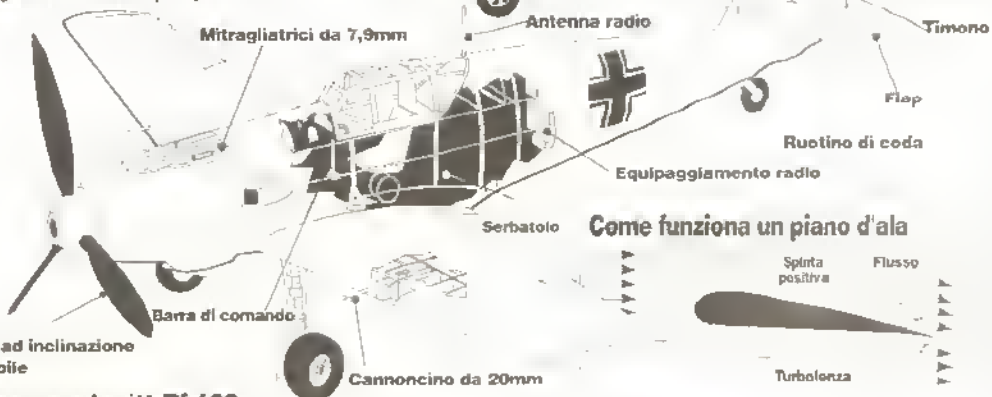
La confezione conterrà un manuale tecnico in italiano.



Quando si trovavano sotto attacco gli aerei tedeschi spesso decidevano di volare in un "circolo difensivo". Se l'aereo al riaccente riusciva ad effettuare una virata più stretta poteva puntare le sue mitragliatrici sull'avversario senza rischiare di subire il fuoco di ritorno.

## GLI AEREI DA CACCIA DELLA SECONDA GUERRA MONDIALE

Durante gli anni trenta una nuova generazione di aerei da guerra si affacciò sulla scena militare. Questi aerei abbandonavano il legno ed i fili che caratterizzavano i biplani della prima guerra mondiale e si avvalevano di nuove tecnologie, come l'impiego di metalli ultraleggeri inchiavardati per la struttura, carrelli retrattili e alloggiamenti monoblocco per il pilota.



Elica ad inclinazione variabile

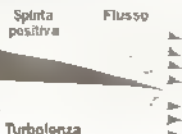
### Il Messerschmitt Bf 109

Il primo prototipo del Bf 109 volò nel maggio del 1935. Aveva un motore Rolls Royce Kestrel V nonostante la produzione in serie impiegò motori di fabbricazione tedesca. La versione 109E-3 aveva una velocità massima di 346 miglia orarie a 1500 metri di quota, un'apertura alare di 9,87 metri ed una lunghezza di 8,64 metri. Era armata con due mitragliatrici da 7,9mm e due cannoncini da 20mm.

L'aereo a cui tutti pensano quando si parla di aerei da caccia della seconda guerra mondiale. Continuamente migliorato durante il corso della guerra, fu l'unico caccia a mantenere la sua superiorità per tutta la durata del conflitto.

II Supermarine Spitfire

### Come funziona un piano d'ala

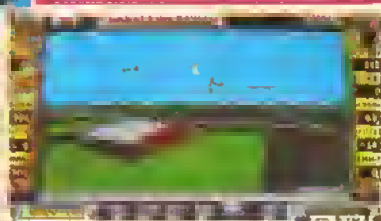


Quando l'aria scorre su un piano d'ala il flusso dell'aria che scorre sulla superficie superiore è più rapido di quello che scorre lungo la superficie inferiore. Questo crea un'area di bassa pressione sul piano dell'ala. La differenza di pressione genera una spinta positiva verso l'alto.

## Attacco a Middle Wallop - Il K-Fotoromanzo

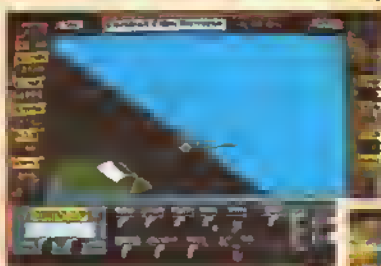


Mentre rulliamo con il nostro Spitfire lungo la pista di Middle Wallop siamo improvvisamente attaccati da un bombardiere medio tedesco Ju 88 e da un caccia Bf 109.



Decidiamo di intercettare il Ju 88, ma siamo subito attaccati dal Bf 109, verso cui spostiamo la nostra attenzione.

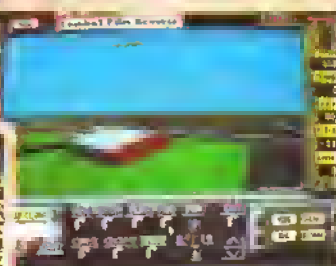
Dopo averci salutato con una raffica il Bf 109 cerca di portarsi controsole in una classica



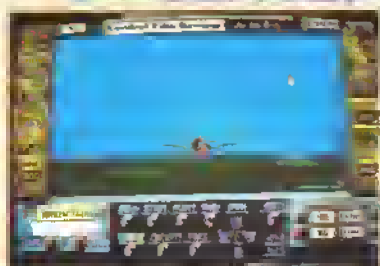
vediamo la stessa scena da un'altra angolazione!



Nel frattempo il Ju 88 passa sull'aeroporto.



Fortunatamente il Ju 88 manca il suo obiettivo.



Raggiungiamo il Ju 88 e... Tazatatata! Un'altra vittoria!

### IL GIOVEDÌ NERO

Il 15 agosto del 1940 un gruppo di Junkers Ju 88 della (JLG 1) utilizzarono un avvicinamento a bassa quota per attaccare la base aerea di Middle Wallop. Il loro arrivo fu così improvviso ed inaspettato che tutte le squadriglie inglesi tranne due vennero spazzate via. Solo alcuni Spitfire della 609ma squadriglia riuscirono a decollare mentre le bombe distruggevano gli hangar alle loro spalle. La giornata venne in seguito battezzata "Giovedì Nero".

### I COMANDANTI



Hugh Dowding

Comandante in Capo della Raf.

Dowding, che prestava servizio nella RAF fin dalla prima guerra mondiale, fu il serbatoio comandante delle forze aeree inglesi durante la Battaglia Aerea d'Inghilterra. Nonostante rappresentasse il molero della vittoria inglese nel corso della campagna, "Stuffy" Dowding venne giudicato un leader troppo anticoriformista per ricoprire quella carica e fu sollevato dal comando il 25 novembre del 1940. Lasciò la RAF due anni dopo.



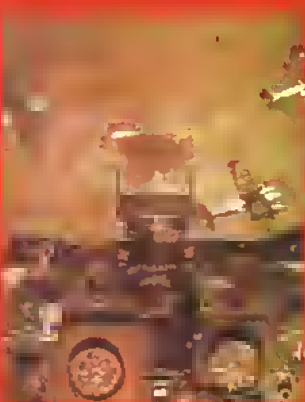
Hermann Goering

Reichsmarschall della Luftwaffe.

Goering era un asso della prima guerra mondiale con 22 vittorie e una medaglia "Blue Max" al valore. Si unì al movimento nazista nel 1922, con lo scopo di creare la Gestapo, organizzare le truppe l'esercito hitleriano, fondare i campi di concentramento e guidare la Luftwaffe. Goering perse le simpatie di Hitler dopo la sconfitta della Battaglia d'Inghilterra e nella campagna di Russia, e venne infine catturato dagli alleati l'8 maggio 1945. Finì sulla sedia a essere eletto condannato e morì durante il processo di Norimberga.

### TESTA A TESTA

Confrontate il cruscotto di un vero Spitfire Mk I con quello della Lucasfilm...



# OLTRE OCEANO

Cosa bolle in pentola alla Ocean? Un mucchio di "It"! *Robocop II, F-29 Retaliator II e Carrier Command II...*



Gary Bracey: "software manager, dogbody and escapee"

**"I giochi per computer continueranno a crescere ancora per un bel po'."**

Gary Bracey, 1989

**Shadow Warrior: l'uscita è prevista per Pesqua.**

**D**opo Robocop, che ha ormai battuto tutti i record di vendita, e dopo Batman - The Movie, Chase HQ e Untouchables, che sembrano destinati a ripetere il successo, la Ocean può affermare a ragione di essere la più importante casa di software inglese. Il nostro corrispondente è andato a Manchester per scoprire cosa sta preparando la Ocean per il 1990.

### UNA GOCCIA NELL'OCEANO

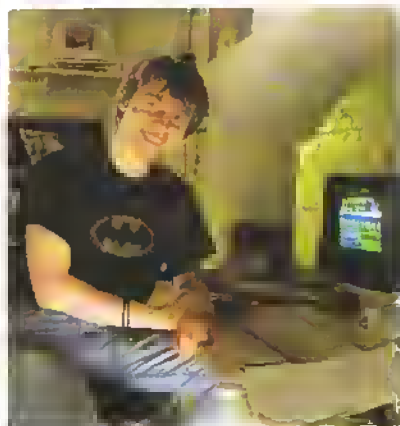
Forse il segreto del successo della Ocean è tutto nel suo Software Manager, Gary Bracey Bracey, 31 enne, entrò alla Ocean quattro anni fa ed ora si occupa della supervisione di ogni titolo della Ocean. E lui che decide chi lavora su cosa e quanto verrà pagato. La parte più difficile del suo lavoro è riuscire a far andare d'accordo il rispetto delle scadenze con il mantenimento della qualità. "Pensiamo che la qualità della Ocean sia OK, ma le scadenze sono sempre un problema". Il gioco più difficile che la Ocean abbia mai prodotto è stato Batman - The Movie per Amiga, che è stato scritto in sole 7 settimane! C'era però un gruppo di 8 persone che lavorava a tempo pieno sul progetto. "Fortunatamente abbiamo potuto affidare diverse sezioni a diversi programmatori - facendo in modo che lavorassero simultaneamente", sospira Bracey.

Bracey è assistito da un gruppo affiatato di 30 sviluppatori interni molto esperti e si può avvalere di altri programmatori in Francia. La Ocean ha fondato un gruppo di sviluppo francese dopo che alcuni programmatori francesi realizzarono la versione ST di Guerriglia War per la casa inglese. Questa French connection ha prodotto anche Operation Wolf, Dragon Ninja, Cabal, Beach Volley e attualmente sta lavorando ad Ivanhoe e ad un nuovo gioco di calcio. Bracey aggiunge che "hanno fatto dei buoni lavori per noi e in più questo mi dà il modo di andare ogni tanto a Parigi".

### UN PESCIOLINO NELL'OCEANO

Durante la visita alla Ocean, ci sono stati presentati alcuni dei programmatori di Operation Thunderbolt e Chase HQ (vedi le recensioni alle pag. 38-39), i quali stavano dando gli ultimi ritocchi finali alle loro opere.

John Brandwood era estremamente stanco e irritabile. Era seduto davanti ad un Mega ST e attaccato ad un Sony CD Walkman, e stava lavorando alle versioni Amiga e ST del



Jobbie: da musicista in un gruppo di Dublino a programmatore alla Ocean.

lo sparalutto 'sangue e budella' della Taito, Operation Thunderbolt. Brandwood ci ha detto che la Ocean è un "banco di piovra" dell'assemblee Devpac Developer della Hisoft. "È stato studiato particolarmente per gli sviluppatori di giochi ed è estremamente facile da usare per fare il cross-debugging." Il compito più difficile per Brandwood - oltre a realizzare a puntino le sequenze in 3D e farlo trasferire più di 20 dischi per

**"Non mi piacciono i giornalisti di computer."**

John Brandwood, 1989

PC pieni zeppi di sprite dal coin-op originale, "La Taito ci ha dato gli sprite originali, li abbiamo trasleriti, poi ricolovati e rimessi insieme (in origine erano blocchi di 64x64)". Riuscire ad imitare le capacità di riduzione di sprite dell'hardware è stato altrettanto difficile, ma Brandwood è riuscito ad ottenere 17-20 livelli di riduzione per sprite, con una dimensione massima di 64x32 e 132 quadri d'animazione. Per scrivere Operation Thunderbolt ha impiegato 5 mesi, ma per lui "non è niente di originale, solo un buon sparalutto". Alla domanda che musica ascoltava col Walkman, Brandwood non ha voluto rispondere, ma quando il vostro attento reporter ha notato un CD dei Jethro Tull ha capito il perché!

John O'Brien, di Dublino, era altrettanto stanco ma più disponibile di Brandwood 22 anni, Jobbie.

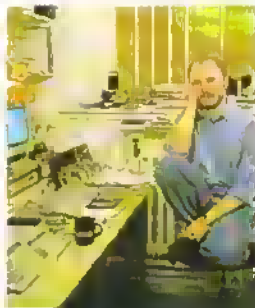
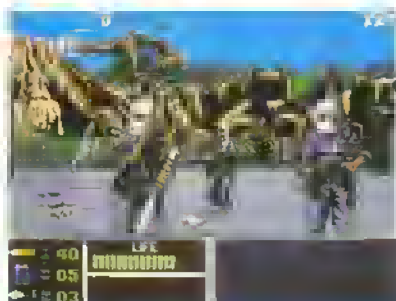


così è chiamato tra i programmatori della Ocean - ha scritto le versioni Spectrum e CPC di Chase HQ. È particolarmente fiero della velocità che è riuscito a tirar fuori dallo Z80 dello Spectrum. Prima di passare alla Ocean, Jobbie lavorava per la Gremlin dove ha prodotto le versioni Spectrum, CPC e MSX di North Star e quelle Spectrum e CPC di Dark Fusion. Per la Ocean ha scritto WEC Le Mans per CPC e le versioni a 16-bit di Batman - The Movie, Secondo Jobbie la cosa migliore di Chase HQ non è la grande giocabilità, ma il logo animato sullo schermo dei titoli accoppiato a 6 canali audio. Tipico di un programmatore.

#### L'ONDA DELL'OCEANO

Parlando di future uscite, Bracey ha confermato l'impegno sempre più concreto della Ocean di produrre giochi originali, "saremo più selettivi che negli anni passati - più cose come Batman, Robocop e Chase HQ, meno Short Circuit e cose simili. La nostra gamma si è ridotta in termini di titoli, ma abbiamo aumentato il numero dei formati".

Nei prossimi sei mesi la Ocean pubblicherà:



**John Bracey ha scritto Gryzor, Renegade, Rambo III e Operation Thunderbolt.**

Night Breed - un belu cinematografico (nel film Bracey la addirittura da comparsa); Robocop II - il film uscirà in autunno, il gioco a Natale, e sembra che la sceneggiatura sia migliore di quella dell'originale; Battle Command - il seguito dell'ormai classico Carrier Command programmato dalla Realtime Games; Shadow Warrior - un sollecitato coin-op di arti marziali della Technos; Secret Agent - un coin-op della Data East con sequenze d'azione sullo stile dei film di James Bond; più alcuni grossi film di cui stiamo attualmente negoziando i diritti".

Bracey ha aggiunto che "punteremo molto sul software originale per 16-bit, una strada aperta da F-29 Retaliator e che verrà continuata da giochi come Lost Patrol e Ivanhoe. F-29 uscirà tra qualche mese - al momento stiamo studiando un progetto per un seguito a F-29 che sarà programmato dallo stesso gruppo: dovrebbe essere qualcosa di speciale".

Anche se a Bracey piacciono molto i giochi, quando li produce cerca di tenere i piedi ben piantati a terra, "Gran parte dei giochi, quando finalmente escono, mi vengono ormai fuori dagli occhi".

**"La gente vuole semplicemente caricare un gioco e giocare."**

John O'Brien, 1989

**Operation Thunderbolt sull'Amiga**

#### GARY BRACEY

##### I PASSATEMPI PREFERITI

- 1 Scure
- 2 Giochi
- 3 Leggere
- 4 Guardare video
- 5 Fare video

##### I FILM PREFERITI

- 1 La vita è una cosa meravigliosa
- 2 Blade Runner
- 3 Robocop
- 4 Il grande freddo
- 5 Star Wars

#### JOBBIE

##### I COMPUTER PREFERITI

- 1 PC Engine
- 2 Amiga
- 3 ST
- 4 Spectrum
- 5 C64

##### I GIOCHI PREFERITI

- 1 Dungeon Explorer
- 2 Super Wonderboy
- 3 New Zealand Story



Via Montegani, 11 - 20141 MILANO

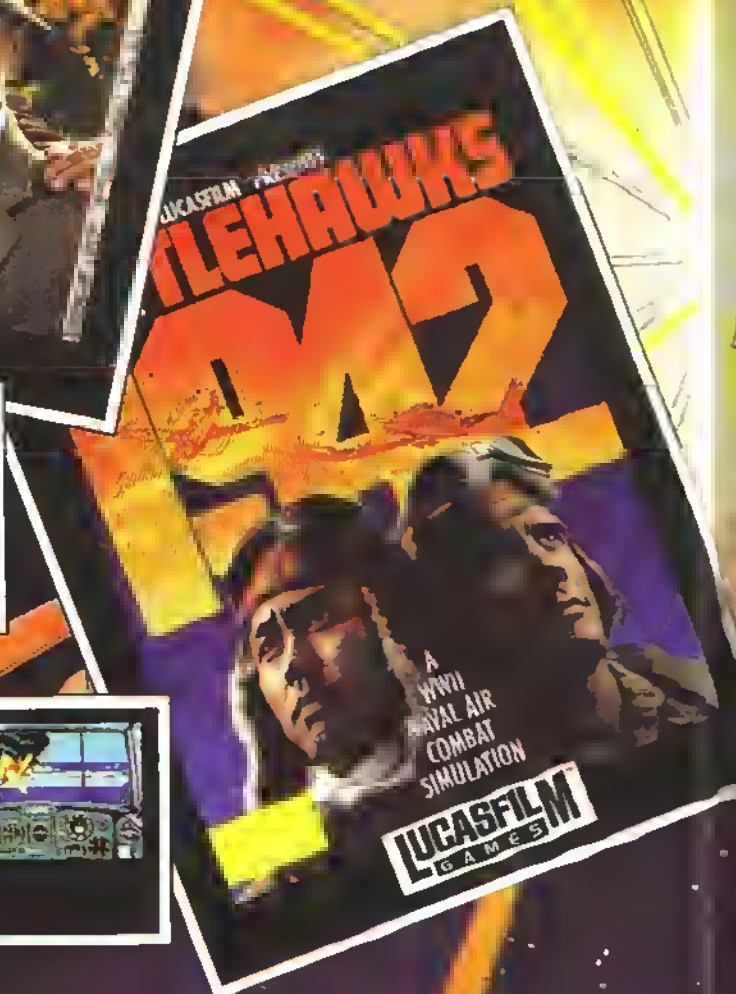
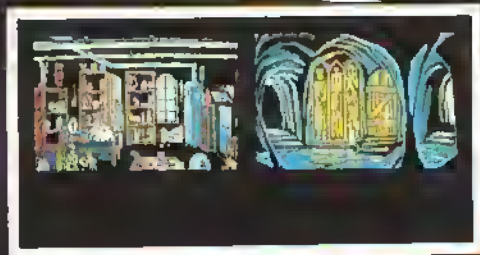
**IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI**

**Tel. 02/84.64.960 - Fax 02/89.50.21.02**



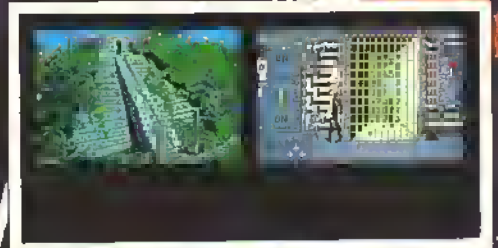
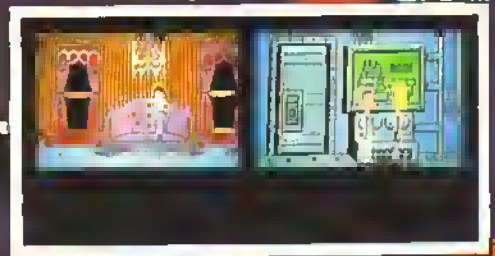
**LUCASFILM**  
GAMES

I campioni del  
grande schermo



LEADER  
SUPER ACTION

M™



Stanno esplodendo sul tuo piccolo schermo!



# SALA GIOKI

BOTTE DA ORBI NEL PAESE DEI COIN-OP...

**K è riuscita ad infiltrarsi alla recente Associated Leisure Preview di Londra e ha scoperto un promettente antagonista di Tetris... e inoltre...**



## BLOCK HOLE Konami



Come probabilmente saprete, Tetris è ormai un fenomeno di proporzioni globali. Solo parlando del Game-boy (Tetris viene dato in omaggio a chi acquista la "consolona"), le cifre si aggirano su cinque milioni di pezzi. Per ora.

Non c'è quindi da sorprendersi se praticamente ogni compagnia di software del mondo sta cercando di produrre un altro rompicapo arcade che possa vantarsi del titolo di "erede di Tetris".

Fino ad ora si sono visti tentativi più o meno riusciti: con Plotting della Taito perché probabilmente è il peggiore - ma ora la Konami è uscita con un'idea

che è forse la migliore del mazzo.

Block Hole è quasi Tetris al contrario. Tetris mischiato con Space Invaders, forse? Beh, in Block Hole controllate una nave spaziale che si muove orizzontalmente in fondo allo schermo, come in Space Invaders, solo che invece che distruggere i vostri colpi costruiscono. Costruiscono blocchi, per la precisione.

Dal lato superiore dello schermo scendono carrette di forme di vario tipo. Ogni volta che una di queste forme raggiunge il fondo dello schermo perde una vita. Come farvi a liberarsene? Dovete sparare un blocco dopo l'altro contro di esse. I blocchi si saldano alle forme, riempiendole piano piano. Quando una forma diventa rettangolare, sparisce dallo schermo. Semplice, vero? Però funziona.

Ci sono altre complicazioni, ma il gioco è essenzialmente così - e personalmente posso dire che è coinvolgente quanto il suo Grande Fratello.

Block Hole è stato uno dei giochi più giocati alla Preview e dovrebbe arrivare nelle sale-giochi entro i primi mesi del '90. Essendo l'incoscio collettivo quello che è, non ci sarà da meravigliarsi se le versioni per home-computer appariranno subito dopo!



## SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATIONS Taito

Negli ultimi anni il più grosso successo della Taito dopo Operation Wolf è stato Chase HQ. Era un gioco di inseguimento automobilistico ispirato a Miami Vice, dove alla guida della vostra rombante Inonense dovevate lottarvi a caccia di bambagia assorbita.

Una volta raggiunti i cattivi, cosa si doveva fare? Scontrarsi a ripetizione contro la loro macchina fino a farle incendiare il motore. Fine della corsa.

Nonostante il suo successo di pubblico, ho sempre pensato che a Chase HQ mancasse qualcosa. Quel tocco elusivo che è sempre stato il sogno di ogni motorizzato che si trova a guidare nel centro di Roma durante le ore di punta (velocità media: 8Km/h). E cioè?

Semplice. Spingersi dall'Innestro armato di bazooka e disintegrare gli altri motorizzati in minuscoli frammenti (Tè, tè! Cuccia, cuccia!). Special Criminal

**M**ancano ancora diversi mesi all'estate, ma il mercato dell'arcade ha tempo molto lunghi ed è proprio in questa stagione che gli operatori fanno gli scongiuri, trafficano, riflettono sugli hit dell'estate passata e cercano di capire cosa acquistare per fare ancora più soldi l'estate prossima.

A questo proposito durante l'inverno si tengono nel Regno Unito due importanti fiere: la prima delle quali a Londra, poco tempo fa - dove si danno convegno centinaia di persone provenienti da tutto il mondo.

Questi operatori si sono recati al Novotel di Hammersmith per vedere le ultime novità in fatto di arcade e non sono rimasti certo delusi. Le grandi ditte prendono molto seriamente queste manifestazioni ed è stato possibile vedere giochi che non erano stati mostrati nemmeno all'immenso AMCA stabilimento di poche settimane prima.

### ORGE DI DISTRUZIONE

Prima le brutte notizie. Proprio quando si cominciava a sperare di poter andare in sala-giochi senza più dover indossare un giubbotto anti-proiettile, sia la SNK che la Sega se ne sono andate con due nuovi giochi ad alto volume di fuoco.

La cosa più deprimente è che il gioco della Sega, Line of Fire, rappresenta il primo tentativo della ditta di produrre un clone di Operation Wolf - dopo aver resistito così a lungo. In esposi-



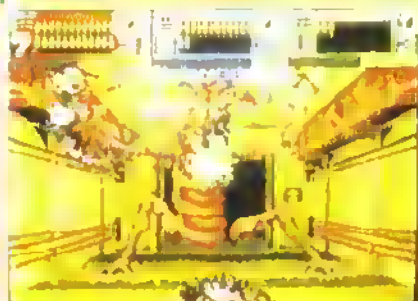
zione c'era solo il prototipo del gioco; Line of Fire utilizza la collaudata tecnologia Sega che permette di espandere gli sprite in modo fluido, con un paesaggio ben definito ed ondate di militari che vi piombano addosso a velocità costante. Tutto ciò che dovete fare è premere il bottone di fuoco e disattivare i centri cerebrali che presiedono all'Intelletto e al morso.

Invece di limitare la scelta di munizioni dei giocatori (fino a due) la Sega ha optato per un bonus basato sulla percentuale dei colpi andati a segno - e complessivamente il gioco sembra essere un eccellente rappresentante della sua categoria. Quel che delude un po' è pensare che ci sia così tanta gente disposta a sborsare dei soldi per sparare a dei finti esseri umani.



Per lo meno Line of Fire cerca di allontanare il gioco dalla realtà utilizzando grosse nuvole di fumetti con la scritta "GUCH" per indicare quando si è colpiti.

La SNK naturalmente ha fatto solda a palate con Mechanized Attack: un clone per due giocatori di Op Wolf che ha avuto, stranamente, an-



Beast Busters

cora più successo del seguito prodotto dalla Taito del suo mega hit, Operaton Thunderbolt. Riuscirà ad avere lo stesso successo con Beast Busters?

BB può essere giocato da tre persone contemporaneamente ma senza esseri umani da abbattere. Al loro posto trovate goblin, spelliri e creature che sembrano pezzi di imbroccone andato a male. Lo delimita un incrocio tra Op Wolf e Splatterhouse della Namco e sempre basandomi sulla mia fabile filosofia di vita dico che preferisco vedere gente giocare a questo gioco surreale che massacrare "persone" sullo schermo.

Sarà interessante vedere se questa seconda generazione di macchine da guerra avrà il successo della prima, ma di una cosa potete stare certi: non le troverete installate nel bar del foratore.

A TUTTO FLIPPER

Un paio di buone notizie: dalla fiera ci sono, comunque. Primo: il vecchio e glorioso flipper sembra fare qualcosa di più di una fionda ricomparsa. Negli USA il rapporto tra flipper e videogiochi è circa 45/55 ma in Europa la bilancia pende nettamente dalla parte dei secondi. Per ora, visti però i flipper dell'ultima generazione, come Black Knight 2000, Monday Night Football, Elvra, Police Force, Bone Buster, ecc c'è da chiedersi se non siamo per caso vicini ad un cambiamento. Secondo: finalmente qualcuno ha profittato un rompicapo/arcade che sembra essere all'altezza di Tetris. Il suo nome è Block Hole (trovate la recensione su queste stesse pagine). Speriamo che non sia l'unico della serie.



Special Criminal Investigations



Investigator fa tutti gli effetti Chase HQ II vi permette proprio di fare questo, e la soddisfazione che ne ho ricavato è stata tale che ho pensato bene di prenotare una seduta dallo psicanalista. I controlli sono quasi identici a quelli di Chase, con l'aggiunta dei bottoni di fuoco sotto il volante. Premeteli e, almeno all'inizio, vi annoierete a sparare minuscole e insignificanti pallottole che rappresentano tutto ciò che il vostro dipartimento vi assegna per aiutarvi nel compito di mantenere la giustizia. Se poi siete bravi - molto, molto bravi - il dipartimento vi elargisce nuove armi per ricompensare

la vostra efficienza. Un elicottero appare sulla scena, un arma viene lasciata cadere e... BLAMMMMM! Ci si inizia a divertire veramente.

Non è un gioco che metterà a dura prova le vostre capacità intellettive, ma aspettate che appaia nelle sale giochi e dovrete smuovervi dalla cabina con la dinamite.



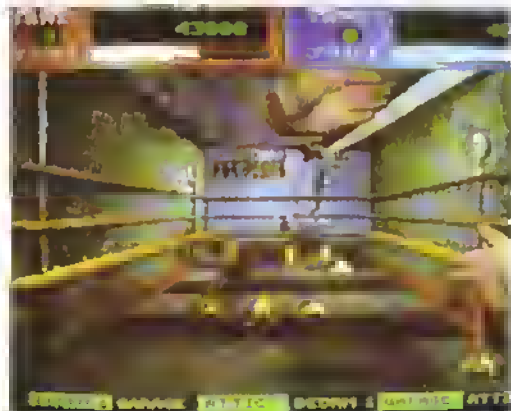
# EXTERMINATOR Gottlieb

La Gottlieb è famosa per i suoi flipper - l'ultimo dei quali è un fuotoloci ultraveloce di nome Bone Buster - ma ora sorprendentemente sembra intenzionata ad entrare nel mercato degli arcade - e nel modo più curioso possibile. Io sono uno di quelli che ama criticare i programmatori professionisti per la loro mancanza di immaginazione e la loro inclinazione a produrre giochi banali ma di sicuro successo, ma devo ammettere che non sono io a dover ricollocare la casa se il gioco si rivela un fiasco. Posso prevedere che qualcuno alla Gottlieb si troverà nei prossimi mesi ad essere o molto ricco o povero in canna, dal momento che Exterminator è un gioco di concezione completamente innovativa, tanto da lasciare perplesso più di un giocatore.

L'aspetto del gioco è già sorprendente di per sé: sprite e background sono digitalizzati. Il tema del gioco è completamente surreale. Controllate una mano separata dal corpo con la quale dovete pestare oggetti vari che piovono verso di voi ad ondate. I controlli sono completamente differenti da qualunque cosa abbia visto sino ad oggi, e non è facile imparare ad usarli in modo corretto. Non ho ancora deciso se il gioco mi piace o no, ma sicuramente è la prova che qualcuno riesce ancora ad usare la sua immaginazione ed è disposto a correre dei rischi. Almeno per questo, vi raccomando caldamente di provarlo.



Exterminator



# IASP:QUARTA DIMENSIONE DEL GIOCO

**In una breve auto-intervista Maurizio Miccoli, ideatore e fondatore dello IASP, ci svela le ambizioni di questo nuovo club il cui fine è l'evoluzione del gioco.**

La vita è un gioco.

Ma anche il gioco si può e si deve prendere seriamente.

Il mondo dei videogiochi non è che un'aspetto della vita, ma può diventarne addirittura la rappresentazione.

A volte il gioco può servire a simulare la realtà per apportarvi dei miglioramenti.

Sono un po' questi i concetti base che mi hanno portato a concepire e poi a fondare con Luca Dossena lo IASP, la cui sigla è volutamente semi-demenziale (tradotta liberamente snona all'incirca "Giocatori Italiani con punteggi da Apocalisse"), ma che nella realtà si propone uno scopo molto impegnativo: raccogliere in toto ciò che riguarda i giochi in generale, e i videogiochi in particolare, al fine di costituire una sorta di banca dati per permettere uno scambio di informazioni tra chiunque abbia veramente voglia di farlo.

Questo significa che chi vuole qualcosa dal club deve anche partecipare attivamente alla sua costruzione: "scambiare" significa prendere, ma anche dare, ognuno secondo le proprie capacità.

Quindi chi conosce 50 giochi darà notizia su 50 giochi, mentre chi ne conosce soltanto 15 ne darà su 15, detto terra terra.

Tutto ciò per sfatare quel pregiudizio che vuole intendere i videogiocatori come esseri associati che non comunicano tra loro!

Il club è regolato da uno statuto di base costituito da 15 articoli, ma c'è un'ampia libertà di manovra per chiunque voglia proporre delle iniziative: attualmente lo IASP sta perfezionando l'utilizzo e lo scambio con i mass-media (riviste-radio-tv) ed ha in progetto alcune esibizioni e gare.

Lo IASP è stato fondato il 18 settembre 1988 e dopo un anno di rodaggio ha un nucleo abbastanza compatto, suddiviso in quattro città (Milano, Vicenza, Bologna e Firenze), che riesce a trovare del tempo da dedicare alla vita del club nonostante gli onerosi impegni di lavoro e di studio: cerchiamo sempre delle persone che abbiano la stessa voglia di divertirsi e di collaborare!

## COSA-COME-DOVE-QUANDO-PERCHÉ

**COSA** si deve fare per essere ammessi nello IASP?

- Bisogna avere una pluriennale esperienza nel campo dei videogiochi, giocare ad alto livello almeno una decina di coin-op ed essere a livello di record assoluto almeno in tre.

**COME** documentare tutto ciò?

- Fornendo recensioni dei giochi in questione complete di schemi, strategie e trucchi, e documentando con depositive i punteggi fatti; per chi ha difficoltà nessun problema: scrivete allo IASP, che sarà ben lieto di aiutarvi.

**DOVE** scrivere?

- Mandate materiale, richieste, consigli a "Maurizio Miccoli - Via Friuli, 85 - 20135 Milano", segnalando anche il vostro recapito telefonico; sarà poi lui a mettervi in contatto con l'iscritto IASP più vicino alla vostra città.

**QUANDO** scrivere?

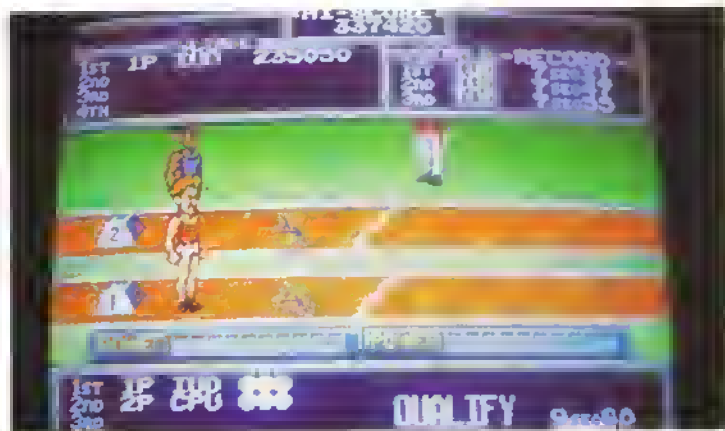
- IERE! Cosa state aspettando? Non avete mai sentito il detto "Chi dorme non piglia pesci"?

**PERCHÉ** entrare nello IASP?

- Perché è un club completamente indipendente per gente che vuole divertirsi nella giusta misura.

## ITIS - ITALIAN IASP SCOREBOARD

Riportiamo alcuni dei record riconosciuti ufficialmente dallo IASP (documentati da diapositive o foto); abbiamo scelto quei punteggi che sono considerati addirittura a livello mondiale!



**A** Konami 88, 100 metri in 7" 31: ecco Luca Dossena, l'uomo più veloce del mondo con i pulsanti...

... e a proposito di miglior prestazione mondiale, ecco un altro "ricordo" da Vicenza: Roberto Picelli a Out Run.



VIDEOGIOCO	PUNTI	GIOCATORE	CITTÀ
CAPCOM BOWLING	224	MICCOLI	MI
EXERION	734.400	MICCOLI	MI
EXERIZER	980.500	MICCOLI	MI
FLYING SHARK	10.050.150	GLIO	BO
HYPER OLYMPIC	2.108.730	MICCOLI+DOSSENA	MI
IRON HORSE	643.000	PICELLI	VI
KIKI KAIKAI	1.055.700	DOSSENA	MI
KONAMI 88-100 M	7"31	DOSSENA+MICCOLI	MI
KONAMI 88-110H	9"17	DOSSENA+MICCOLI	MI
LEGEND OF HERO TONMA	380.000	TELLINI	FI
MEGAZONE	2.633.670	MICCOLI	MI
OUT RUN	56.246.800	PICELLI	VI
TROJAN	738.900	PICELLI	VI

# ITALIANS DO IT BETTER

Chi ha detto che i videogiochi devono per forza essere importati dall'estero? K ha fatto visita alla S.C., una nuova software house italiana con degli interessanti progetti per il futuro.

Casciago è un paesino in provincia di Varese, nelo sul pendio di una ripida collina. Un posto simile, dove la maggior attrazione è costituita da una minuta stazione delle Ferrovie Nord, non sembrerebbe certo il posto in cui cercare tracce del futuro dei videogiochi, ma come spesso accade l'apparenza in ganna...

Superato di poche decine di metri l'anonimo capannone che contiene gli uffici della Leader Distribuzione, l'arrogante importatore di software ludico, una costruzione chiara costituisce la meta di questo ennesimo viaggio di K: questa è la sede della S.C., nuovissima software house italiana volta alla produzione di videogiochi originali. Accompagnati attraverso una zona in via di ristrutturazione, raggiungiamo la stanza nella quale ci attende Antonio Faina, software manager della società.

Circondati dai monitor, il clima è di estrema eleganza: viene spontaneo ricordare il nostro primo incontro in settembre, al SIM di Milano, quando la S.C. era ancora ad un livello embrionale, in febbrile ricerca di grafici, designer, programmatori e musicisti. Da quel giorno le cose sono cambiate, ed oggi la Software Copyright (questo significa la sigla S.C.) sta completando i suoi primi progetti, due giochi rispettivamente per C64 ed Amiga che, pur non essendo particolarmente innovativi, sono sicuramente ben realizzati e dimostrano la fattibilità del progetto originale. "Le nostre idee è di comportarci come le grosse case inglesi," spiega Ferina, "riunendo un certo numero di persone specializzate in diversi settori nella realizzazione comune di progetti ad ampio respiro. Una struttura di questo genere permette di impiegare al meglio le capacità individuali dei vari autori, grazie ad una assistenza costante dell'editore."

A dimostrazione di quanto appena dichiarato, ci viene presentato Stefano Lecchi, programmatore del gioco per Amiga ormai in via di completamento. Stefano sta giocherellando con uno sparatutto a scorrimento verticale, che si affretta a descriverci nei minimi particolari: "Questo spara-e-luggi si basa su un aditor scritto da me, capace di muovere due livelli di parallasse su tutto lo schermo, impiegando una tecnica di overscan..." I dati tecnici si susseguono a ripetizione, mitragliati con l'orgoglio che ogni artista prova di fronte alla propria creazione (i dati sono stati riportati nei box).

Sorpresi dalla grafica estremamente semplicistica che correde tali e tante specifiche, veniamo rassicurati da Antonio: "Questa grafica è stata creata dieci minuti fa da Stefano, per chiarire la spiegazione: di quella definitiva se ne sta occupando Luca Stradiotto, che non è potuto venire." Per sottolineare meglio il concetto, ci viene presentata la prime versione del gioco (ora radicalmente modificato), pieno di effetti metallici e a bassorilievo nel miglior stile di Xenon I e II.

Ma di cosa parla questo programma ancora senza nome? È proprio di questo che si è occupata la software house: creare una trama e definire uno "stile" che distinguesse il gioco da tutti gli altri prodotti simili puntualizza Antonio. "Il programma avrà una grafica "fumettosa" simile a quella di una certa produzione giapponese, con molti tocchi umoristici. Il protagonista sarà un bob-tail, un cagnone peloso con un caschetto da aviatore che, a bordo di un mezzo volante, dovrà attraversare una quantità di scenari."

Lo scopo del gioco è di trovare e debellare uno scienziato pazzo, che si nasconde su di una strana isola fortificata sulla quale conduce i suoi esperimenti, difeso da orde di servitori e strani vesicoli armati. Durante l'azione bisognerà cambiare la quota di volo per oltrepassare ostacoli particolari come tunnel e caverna e distruggere il maggior numero possibile di bersagli a terra. Il numero di postazioni distrutte determina il potenziamento del veicolo del giocatore alla fine del livello, quando si penetra nelle basi avversarie."

Penetrare dove? Stefano carica un nuovo demo, che questa volta scorre in 3D con una grafica vettoriale a fili di ferro, simile alla sequenza di atterraggio di Captain Blood della Infogrames: il cerchietto che rappresenta il protagonista vola velocissimo all'interno di galene dalle molte diamazioni, che si restringono pericolosamente ad ogni bivio. "Questo è un accenno della sequenza di atterraggio, che nella versione definitiva impiegherà una grafica piena ed uno sprite dettagliato al posto del cerchietto. L'idea è di arrivare all'interno di una base nemica, dove un uomo della Resistenza - o qualcosa del genere - ci fornirà delle armi addizionali."

Costretti a terminare l'intervista prima del previsto per questioni sia di spazio che di tempo, lasciamo Casciago ripensando alle parole di Antonio Faina: "Vogliamo richiamare l'attenzione della gente sui giochi italiani,



L'affollatissima scrivania di Luca Stradiotto, grafico.

dimostrando che esistono persone capaci di produrre qualcosa di originale e divertente." Tecnicamente parlando, questo gioco ha tutte le carte in regola per diventare un hit non appena emergerà nei negozi, insieme all'avventura dinamica per C64 di cui per ragioni di esclusive editoriali non possiamo parlare. I lettori di K sono gli unici a sapere qualcosa di questo spara-e-luggi (NdR) Prima della sua pubblicazione, prevista per l'inizio di aprile, cambiamo di polveri dare almeno un aggiornamento e qualche altra notizia sui programmatori. Continuate a seguirci, mentre K continua a viaggiare verso il futuro del divertimento elettronico.

## GLI AUTORI

**Codice:** Stefano Lecchi

**Grafica:** Luca Stradiotto (su ST, 11a sportata su Amiga in seguito)

**Sonoro:** Durante il gioco solo suoni campionati. La musica dei titoli di testa sarà opera della SoundWare

## LE SPECIFICHE TECNICHE

**Grafica:** In overscan (a tutto schermo, 352 x 290), composta di blocchi di 32 x 32, su due piani di parallasse con 8 colori ciascuno.

**Aggiornamento schermo:** 1/25 sec.

**Sprite:** 10 oggetti 32 x 32 oppure 2 oggetti 100 x 100 oppure 10 / 20 oggetti da 16 x 16.

**Guardiani di fine livello:** Occupano più schermi; "Decisamente più grassi di quelli di Xenon II"

**Dimensioni del codice:**

Programma: 30K

Grafica: 180K

Sonoro: La memoria restante.

Il programma è in costante evoluzione ed ottimizzazione, per cui è probabile che questi ultimi dati subiranno notevoli fluttuazioni nelle prossime settimane.



Un esempio della grafica "quasi definitiva" del gioco.

# BATTLETECHnology

K vi racconta tutto quel che c'è da sapere sui videogiochi del 31° secolo..



**I**mmaginate di non limitarsi a giocare con un programma per computer ma di entrare a fare parte fisicamente del gioco: questo è il concetto che sta alla base del Centro BattleTech della ESP Corporation - una esperienza di simulazione molto più avanzata di tutte le strutture di questo genere aperte al pubblico e uno dei progetti di gioco più interessanti tra quelli che si prevede di mettere in circolazione nei prossimi anni.

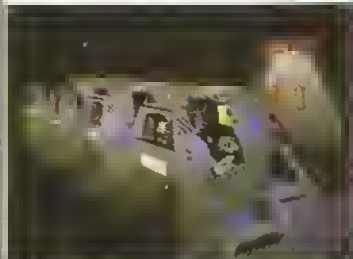
Jordan Weisman, progettista del Centro BattleTech e fondatore della ESP Corporation, ha dichiarato: "Abbiamo creato un concetto di divertimento completamente nuovo - la prima esperienza di simulazione totale con computer che si possa giocare".

## GUERRE STELLARI INTERATTIVE

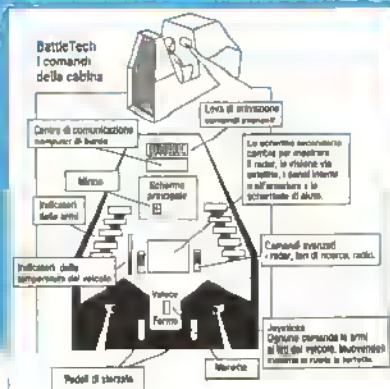
Weisman, un dislessico di 29 anni, ha generato il concetto del Centro BattleTech dieci anni fa. L'idea centrale del BattleTech Centre era di creare l'ambiente magico reso popolare dal film Guerre Stellari in un posto dove la gente potesse effettivamente partecipare alla vita di un mondo fantastico. Così, nel 1980 Weisman ed il suo amico L. Ross Babcock II formarono la FASA, nella speranza di accumulare i fondi necessari a produrre il loro Progetto di Simulazione Ambientale - ma si scorciarono subito con lo

scetticismo dei finanziatori potenziali, preoccupati dell'alto fattore di rischio e dei costi.

Nel frattempo, la FASA si concentrò nella creazione di avventure, giochi di ruolo e simulazioni tattiche che si diffusero subito immensamente, i cui titoli erano BattleTech, Renegade Legion e Star Trek. Rincuorato da questo successo, Weisman decise di rispolverare il concetto del suo Centro BattleTech, fondando la società sorella della FASA, la ESP Corporation - dedicata al divertimento interattivo.



Ogni cabina è equipaggiata con un monitor a colori da 25", che serve da finestra sul mondo esterno, e mostra immagini dell'ambiente circostante e della battaglia in corso. Lo schermo secondario è utilizzato come radar e schermo statistico. Per aggiungere realismo alla battaglia ci sono anche joystick doppi con tre pulsanti di fuoco, maniglia, pedali direzionali, una stazione massaggi sul soffitto, comandi radio per comunicare con gli altri membri della squadra ed il comando.



### Le Specifiche Tecniche

Ogni cabina nel Centro BattleTech utilizza 32Mb di RAM e 26 schede PC, che si occupano della grafica, del sonoro e dei sistemi di controllo del veicolo. I computer comunicano con le altre cabine tramite una rete locale. Lo schermo principale della cabina può visualizzare 700 oggetti tridimensionali in tempo reale, utilizzando sino a 64.000 colori contemporaneamente.

La visualizzazione del gioco è divisa fra due monitor: il primo è la visuale diretta verso l'esterno, mentre il secondo viene utilizzato come radar e per fornire altre informazioni. La ESP ha progettato il sistema grafico dello schermo principale differenziando da quelli impiegati nella maggior parte dei simulatori militari, che modellano le immagini su schermo mediante una serie di poligoni richiedendo dei coprocessori matematici tanto costosi quanto veloci. La grafica del Centro BattleTech, invece, usa 19.000 immagini predefinite che sono state realizzate originariamente su di un sistema CAD e poi elaborate con routine di ray tracing, ombreggiatura, lenti luminose ed arrotondamento degli spigoli. Il sistema grafico impiega anche un velocissimo processore geometrico che si occupa delle riduzioni e delle zoomate in tempo reale, oltre che di trasformazioni bidimensionali come simmetrie, distorsioni, rotazioni.

### Schermo primario

Processore Grafico:	34.010 a 40MHz
Tempo teorico di elaborazione:	400 nanosecondi per pixel
Tempo pratico di elaborazione:	200 immagini "disegnate" in tempo reale
Risoluzione grafica:	320x200
N° max di colori su schermo:	64000
PaLETTE totali dei colori:	16 milioni di sfumature
Memoria di sistema:	34,5 Mb di RAM, espandibile a 130,5 Mb
Immagini grafiche in memoria:	19.000
Processore geometrico speciale:	riduzione hardware e trasluminazione di due dimensioni

### Schermo secondario

Processore di gioco e grafico:	68.010 a 7MHz
Risoluzione grafica:	320 x 200
Colori per schermo:	16
PaLETTE cromatiche totali:	4096 sfumature

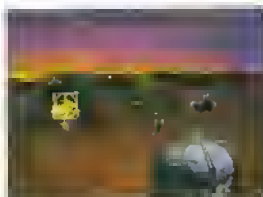
### Sistema audio

Processore:	6809
Campionatori digitali:	1 armato ADPCM e PCM
Canali:	20
Watt per canale:	63
Memoria:	420K RAM

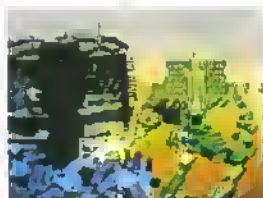
Il sistema audio incorpora tre generatori sonori differenti, che danno la possibilità di creare suoni orientati nello spazio sia da suoni direttamente campionati che da campioni non controllati di frequenza e suoni sintetizzati in FM.

### Sistema di Guida

- 2 Joystick ad otto posizioni, ognuno dotato di tre pulsanti di fuoco
  - 1 Controllo a manetta analogico
  - 2 Pedali analogici
  - 52 Interruttori transistori
  - 8 Interruttori bottoni
  - 1 \_ \_ \_ \_ \_ tastiera con 115 pulsanti
  - 132 Giochi a LED segmentati
  - 128 Display alfanumerici a LED quadrisegmentati
- Ogni cabina possiede circa un centinaio di sistemi di comando e più di cento luci di indicazione.



Ad ogni oggetto che appare sullo schermo viene attribuita una palette cromatica di 256 tinte. Le palette vengono assegnate in base al tipo di oggetto, la posizione o la situazione. Un esempio è l'arrivo in questa palette della foscia in distanza. Nel mondo reale, più gli oggetti si allontanano, più si confondono nel fondale. Il sistema di palette simula perfettamente questo effetto.



Il Centro BattleTech presenta una nuova serie di 'mach che verranno introdotti nei GDR nei prossimi sei mesi. Questo Omni-Mech serve principalmente come supporto lanciamissili.



Il Centro BattleTech si basa sullo sfruttamento delle tecnologie a basso costo dei microcomputer: "Questo ci dà la potenza grafica e la velocità necessarie senza costringerci ad impiegare un enorme mainframe da milioni di dollari", dice Mike Hanson, direttore del sistema di sviluppo del Centro BattleTech alla Incredible Technologies. Aggiunge Weisman: "In passato, solo il governo poteva permettersi questo genere di cose. La ESP ha trovato il modo di dare alla gente comune immagini di una qualità pari a quella presentata nelle simulazioni commerciali e militari utilizzate dalla NASA e dalle Forze Aeree americane".

### IL GIOCO

Il Centro BattleTech è un complesso ambientale che simula un universo immaginario, la cui parte centrale è costituita da una battaglia fra otto giocatori. Ogni giocatore siede in una cabina metallica, il cui simulatore permette di osservare una rappresentazione grafica dell'area di gioco, dei mezzi manovrati dagli altri giocatori e dei loro movimenti. Il Centro BattleTech occupa un capannone di poco meno di 2000 metri quadri, che comprende un ingresso, due sistemi di informazione sulla battaglia in corso, una zona di imbarco e due di lancio.

L'ingresso è decorato come il salone di una gigantesca nave spaziale, con una dozzina di monitor che forniscono notizie immaginarie dal futuro, le istruzioni per il simulatore e una "Visione Globale" della battaglia in corso. Questo ambiente, insieme allo staff in uniforme, circonda i giocatori di sensazioni che aiutano a calarsi nel gioco. Nel Centro Informazioni di Combattimento, un ufficiale in uniforme fornisce ai giocatori un piano di battaglia, dando loro modo di sviluppare strategie di squadra, esaminare il terreno di gioco ed ottenere informazioni sull'universo grazie ad un computer di facile consultazione. Le zone di lancio sono dominate dalle otto cabine (ognuna lunga 4 metri, larga un metro a mezzo ed alta uno).

I simulatori sono collegati tramite una rete di computer che produce una esperienza simulativa in un ambiente tridimensionale ed interattivo. Il terreno, i veicoli e le missioni cambiano ad ogni partita, così che ogni volta che si gioca si trovano in una nuova situazione. Inoltre, per la prima volta, gli avversari incontrati non sono guidati da un computer, ma da altri giocatori che si anticipano, imparano dai loro errori e sono imprevedibili.


Ogni Centro BattleTech vedrà giocare contemporaneamente due partite da otto giocatori ciascuna. Il Centro può modificare l'ambiente di gioco ogni 30 minuti. Cambiando il software di controllo ed il video, il risultato è un nuovo universo popolato da nuovi veicoli. I primi due ambienti creati per i Centri BattleTech sono basati sui giochi della FASA BattleTech e Renegade Legion. BattleTech è ambientato nel 3050, quando le guerre saranno combattute soprattutto da giganteschi droidi da combattimento chiamati "Battlemech".

Renegade Legion è invece una enorme battaglia fra caccia stellari nell'anno 6000. La ESP ha in cantiere diversi altri scenari per il suo sistema.

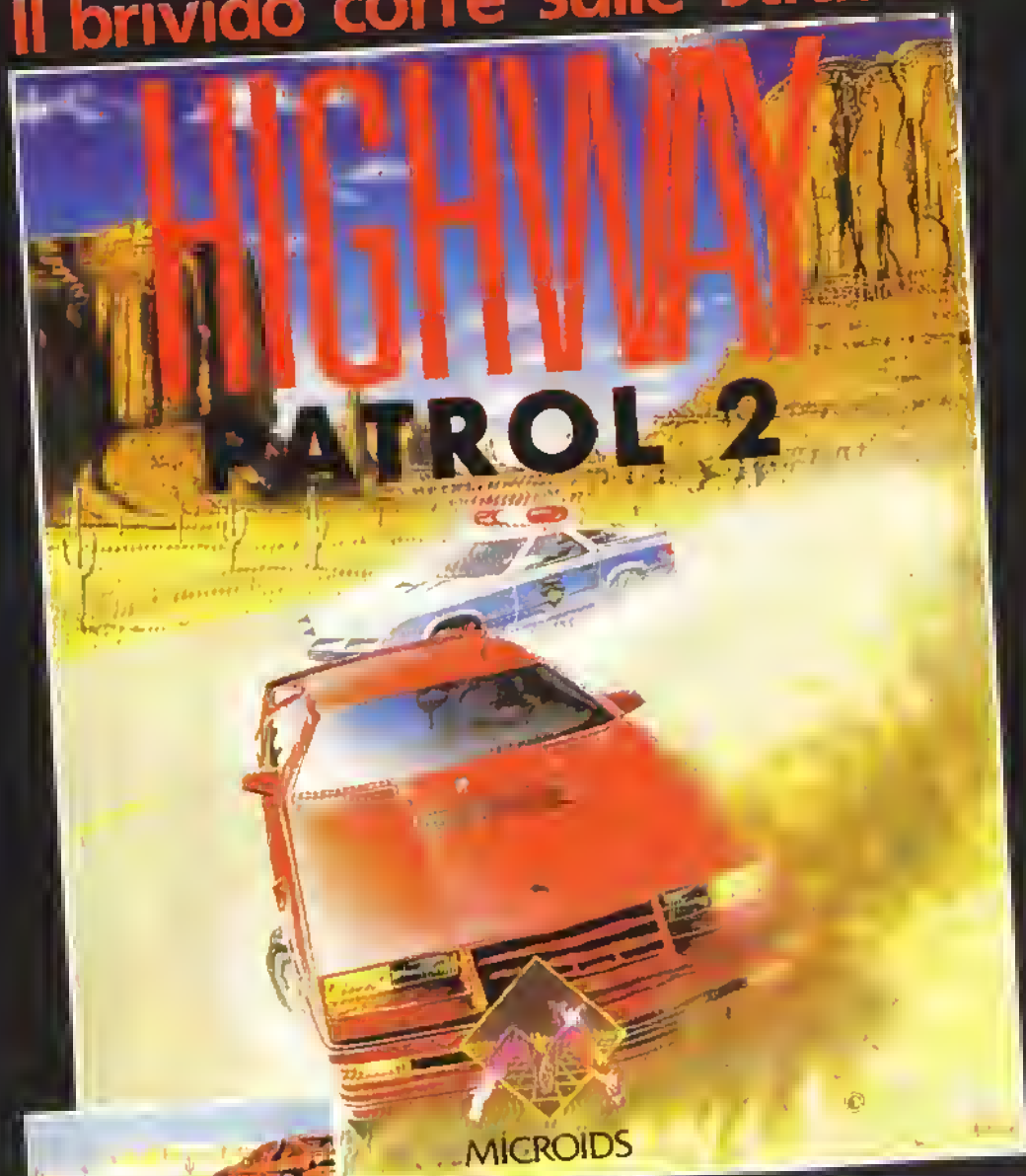
I Centri BattleTech prenotano posti per intere squadre, o mettono insieme le singole persone mano a mano che queste arrivano, creando così le squadre necessarie. Una partita di mezz'ora verrà a costare quanto un film in prima visione.

### PROSSIMAMENTE NELLE NOSTRE CITTÀ?

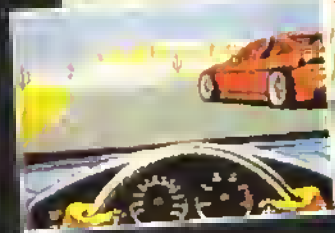
La ESP ha pianificato la costruzione di 150 Centri BattleTech fra gli Stati Uniti ed il Canada, e possiede una licenza di distribuzione per il Giappone. Ogni complesso verrà a costare all'incirca 750.000 dollari - 500.000 di materiale elettronico e fra i 100 a i 250.000 dollari per i costi di costruzione. Il primo BattleTech Centre doveva aprire a Chicago prima di Natale, ma l'inaugurazione è stata rimandata a Marzo del 1990 a causa di problemi di localizzazione. Weisman fantasma: "Stiamo preparando i contratti per Las Vegas e Los Angeles. Ci siamo anche mettendo in contatto con le maggiori sale giochi inglesi e con i proprietari dei parchi gioco europei - non ci vorrà molto..."

il SOFTWARE ORIGINALE  
distribuito in esclusiva da CTO 

Il brivido corre sulle strade.



TECNOLOGIA



per il tuo AMIGA !!

CTO, srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)  
tel. 051/753133 (n.a.) - telefax 051/753416

# K

# FLASHBACK!

**N**el 1984, l'industria del software-gioco subì un tremendo sconvolgimento. Molte società di hardware e software scomparvero; la maggior parte di quelle che rimasero sono invece sopravvissute sino ad oggi, in un modo o nell'altro. La Amstrad e la nuova Atari, guidata da Jack Tramiel, fecero entrambe la loro comparsa. Il filone delle conversioni su licenza prese rapidamente piede ed ancor oggi non si è esaurito. Per la prima volta furono disponibili i giochi americani, grazie alla US Gold che contribuì ad innalzare la qualità media dei programmi per Commodore 64, allargando gli orizzonti dei giocatori.

I computer come il C64 e l'Amstrad CPC venivano concepiti principalmente come macchine gioco (nonostante tutti i programmi commerciali e di utilità che apparvero per entrambi), distinguendosi dall'immagine di computer per 'programmatore' della Sinclair. Il 1984 vide scomparire il concetto secondo cui gli home computer erano riservati a programmatori e fanatici di elettronica, facendoli entrare nella schiera delle macchine da intrattenimento di cui facevano già parte la televisione e lo stereo.

# 1984

## ARRIVI E PARTENZE

### ENTRA IN SCENA IL QL...

In Gennaio venne presentato a stampa e televisione il Sinclair QL, la macchina che provocò il declino della Sinclair Research. Il grosso problema del QL era che Sinclair si ostinò a presentarlo come 'la prima macchina professionale per meno di 400 sterline' - e che la Sinclair Research passò la maggior parte del 1984 cercando disperatamente di completarlo; gli acquirenti dei prodotti Sinclair desideravano una macchina per giocare; oltretutto, il mercato trovò impossibile prendere sul serio quel computer fuori da ogni standard, dotato di microdrive.

### UNO SPECTRUM PIU' POTENTE

Lo Spectrum, da parte sua, continuava a vendere bene e la Sinclair gli diede nuova vita migliorando il progetto della macchina con una nuova carrozzeria ed una tastiera simile a quella del QL, creando, in ottobre, lo Spectrum+ (che arrivò in Italia l'anno dopo). La società annunciò di essere al lavoro su un computer portatile il cui nome in codice era Pandora, un aggeggio che alla fine si trasformò nel lontano 'parente' Z88.

### IL SUCCESSO DEL CPC

Il computer più interessante fra quelli lanciati sul mercato in quell'anno fu, senza dubbio alcuno, il primo tra i

computer Amstrad. La Amstrad Consumer Electronics, nata in Inghilterra per i suoi televisori e sistemi musicali, presentò il CPC464 nell'aprile 1984. Il contrasto fra il lancio del CPC e quello del QL fu piuttosto marcato. Nelle vetrine dei negozi si potevano trovare grandi quantità di CPC464 funzionanti e - cosa incredibile per il 1984 - arrivarono nei negozi esattamente nel giorno annunciato dalla Amstrad. Furono subito disponibili una ventina di strani titoli, ed altri 30 erano in via di sviluppo. I componenti della macchina erano quasi tutti standard, ben conosciuti e facilmente disponibili. Il fatto che il registratore ed il monitor fossero incorporati venne considerato da tutti come una grande innovazione tecnologica, anche se in realtà era alla portata di qualsiasi produttore; il prezzo rappresentava oltretutto un vero affarone.

### ECONOMICO A 6.000.000 DI LIRE

La Apple lanciò il suo computer Macintosh il 24 gennaio 1984, definendolo come il primo calcolatore personale veramente *user friendly*. Se pensate che il primo Mac con 128K costava intorno ai 6.000.000 di lire, ed era notevolmente più economico dell'Apple Lisa. Il Lisa fu la prima macchina ad impiegare il sistema di icone, mouse e pannello oggi tanto diffuso, sviluppato dalla Apple sulla base delle interfacce-utente create dal centro di ricerca della Xerox di Palo Alto all'inizio della decade. Per quanto desiderabile, il Macintosh da noi non è mai diventato un vero home computer, anche a causa del suo prezzo. La sua interfaccia utente, il mouse e le icone, la semplicità di utilizzo e l'impiego dei più piccoli e comodi dischetti da tre pollici e mezzo, influenzarono grandemente la Atari e la Commodore nella progettazione dell'ST (spesso chiamato 'Jackintosh' dalla stampa dell'epoca) e dell'Amiga.

Se la puntata del mese scorso vi è sembrata strana - tutte quelle assurdità come l'Apple II, i giochini in BASIC e mezzo mondo in estasi di fronte ad un aggeggio a forma di cuneo con 1K di RAM - sarete sollevati nello scoprire che, a partire dal 1984, le cose diventano molto più normali...



Il 114.284 364 Ultima - La Commodore pesò un brutto periodo per decidera come ripartire il successo del C64. Alla fine, se ne uscì con il C15 ed il Plus4. Il C15 ebbe un certo successo come computer per principianti, ma il Plus4 non aveva nulla del fascino che il C64 possedeva per i giocatori ed il suo software commerciale incorporato (3 più 1) era chiaramente inadatto ad un impiego professionale. Per un po' il C15 venne sostenuto da qualche titolo economico, ma alla fine la produzione di entrambe le macchine diminuì fino ad essere sospesa definitivamente.

David Crane: il programmatore dell'Activision che ha scoperto che nel vostro computer vivono i Little Computer People.

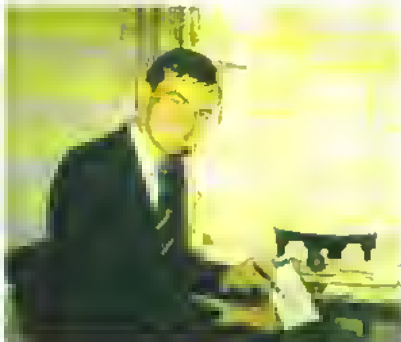
### IL PASTICCIO DELL'MSX

In questo anno si videro apparire anche le prime macchine MSX. Nel corso dei mesi, continuarono ad aggiungersi nuovi nomi alla lista dei produttori delle macchine che rappresentarono l'"invasione" giapponese: si potevano trovare una dozzina di computer che seguivano un unico standard, basato sul processore Z80. Nonostante il successo nella patria d'origine, in Europa l'MSX non ebbe mai una vita facile. Il concetto dello "standard" MSX non venne mai compreso bene, il software scarseggiava, i computer venivano venduti nei negozi di elettrodomestici o di hi-fi dove gli acquirenti non erano particolarmente interessati a questo genere



**Super Pipeline** fu il più grosso successo dalla Taskset che produsse anche il primo programma "ambientalista", **Seaside Special**, disegnato dallo stesso programmatore di **Rainbow Warrior**.

I presunti miliardi della Imagine ebbero parecchie difficoltà in marzo, quando il socio ed editore Marshall Cavendish ritirò dai giochi che aveva richiesto per la sua rivista. In giugno la Imagine cedette i diritti di tutti i suoi vecchi titoli alle Beau Jolly: fu da quel momento che si capì che la società non navigava nel denaro come tutti credevano. La Imagine fallì in luglio, in un turbine di ordini televisivi, licenziamenti, magagocci incompiuti ed auto sportive. La software house aveva debiti con Marshall Cavendish, la giunta di Liverpool e, fra gli altri, un distributore di Liver-



di macchine e, soprattutto, avevano dei prezzi semplicemente assurdi. I modelli da 64K della Sony, Sanyo e Mitsubishi, ad esempio, venivano venduti a 850.000 lire. Verso Natale i prezzi scesero verso le 750.000 lire e continuarono a scendere nell'anno seguente. I produttori naturalmente si rifiutarono di proporre l'MSX 2 e l'MSX 2+ all'ingrato pubblico europeo.

### OCEAN

Fondata: giugno 1983

La collaborazione con la US Gold nel 1984 spinse la Ocean Software ai primi posti fra le software house. La società era stata fondata da David Ward, che in precedenza aveva diretto una ditta di vendita per corrispondenza chiamata Spectrum Games (il cui nome, curiosamente, non fu molto apprezzato alla Sinclair Research), insieme a Jon Woods, proprietario di un'etichetta. Insieme alla Superior Software, divenne il primo produttore ad acquisire i diritti per una conversione ufficiale da coin op. *Hunchback* della Centuri Electronics. Nel 1985, la Ocean acquistò i diritti per l'utilizzo del nome "Imagine" come etichetta. Recentemente, il nome di questa software house è diventato sinonimo di successo, con un catalogo che comprende una enorme quantità di conversioni da coin op ed adattamenti di film, come testimoniano *Batman - The Movie*, *The Untouchables* e *Chase HQ* pubblicati nel dicembre 1989.

**Primo titolo:** *Armageddon* (Spectrum)

**Gioco più venduto:** *Daley Thompson's Decathlon*

### MASTERTRONIC

Fondata: 1984

La Mastertronic ha inventato il software economico. Prima della Mastertronic, il prezzo di un gioco per Spectrum andava dalle 20.000 alle 50.000 lire, i possessori di C64 spendevano dalle 16.000 alle 90.000 lire e quelli di Atari XL dalle 39.000 in su. Inoltre, la Mastertronic distribuiva i suoi giochi economici in posti strani: distributori sulle autostrade, edicole e supermercati. Nel luglio 1984, la Mastertronic si unì alla Galactic Software - ovvero i fratelli Darling - e pubblicò il primo della lunga serie dei "Simulators", i Darling fondarono la loro Code Masters nel 1985. Nello stesso

anno nasce la Mastertronic Italia, fondata da John Holder, che nel 1987 diventerà poi Leader. Sempre nell'87, la Mastertronic acquisì la software house australiana Melbourne House e nel 1988 entrò a far parte del gruppo Vigna.

**Primo titolo:** Un gruppo di 12 programmi, fra i quali *Vegas Jackpot*, *Space Walk* e *Bionic Gianni*, per Vic 20, C16 e C64.

**Gioco più venduto:** *Formula One Simulator* (per tutti gli 8-bit)

### US GOLD

Fondata: gennaio 1984

Geoff ed Anne Brown fondarono la Centresoft, uno dei più importanti distributori inglesi, nel 1982 con lo scopo di distribuire giochi per computer. Fra gli altri titoli di cui si occupavano c'erano giochi d'importazione provenienti dagli Stati Uniti per gli Atari 400/800 e per il Commodore 64, che pur essendo di qualità generalmente superiore ai prodotti inglesi risultavano difficili da vendere visto il loro prezzo elevato. I Brown cercarono di convincere le società americane a lasciarli duplicare, confezionare e vendere i loro programmi in Europa, sotto un'etichetta battezzata "US Gold". Non vennero ascoltati sino all'uscita di *Beach Head*, un gioco di un'allora minuscola casa, la Access Software, che vendette un immenso numero di copie e convinse gli editori americani che stavano perdendosi un mercato dalle enormi potenzialità. Mano a mano che il catalogo della US Gold si allungava, i Brown dovettero chiedere alla Ocean di occuparsi delle conversioni per i computer europei, e David Ward e Jon Woods divennero direttori della US Gold. *Beach Head* fu il primo titolo ad essere convertito per lo Spectrum, e rimane tuttora uno dei più venduti della US Gold. La US Gold è responsabile delle importazioni dei titoli sportivi della Epyx, di *Leaderboard*, dei simulatori della MicroProse e, più recentemente, delle conversioni dei coin op Sega e Gocom. Questa è anche stata la prima società a stabilizzare i prezzi per i giochi su disco e su nastro.

**Primo titolo:** *Beach Head* (Commodore 64)

**Gioco più venduto:** *Out Run* (Tutti i formati), con più di 500.000 copie vendute.



**Koronis Rift** della Lucasfilm. In seguito la società passò alle avventure animate.

## LA NASCITA DELL'AMIGA

Quando Jack Tramiel, importante dirigente della Commodore International, lasciò improvvisamente il 23 gennaio (un venerdì), la cosa sorprese i suoi stessi dipendenti. Nessuno di loro avrebbe mai potuto immaginare che prima della fine dell'anno sarebbe diventato il boss della Atari, la società che era stata virtualmente soppiantata dalla Commodore. Tramiel aveva fatto mettere la Commodore da una ditta di riparazione di macchine per scrivere nel 1960 ad una grossa società che era riuscita a sopravvivere alla "guerra dei calcolatori" degli anni '70 ed aveva raggiunto le vette nella produzione di home computer con il VIC 70 ed il Commodore 64. L'ipotesi generalmente accettata è che Tramiel abbia lasciato la società per una disputa con il presidente Irving Gould sulla sua decisione di inserire i suoi tre figli in posizioni dirigenziali all'interno della Commodore. Passarono solo pochi mesi prima che il nome di Tramiel venisse associato alla Warner Communications ed alla sua divisione elettronica Alan. In luglio venne firmato un contratto da tavola con il quale, in pratica, la Warner prestava a Tramiel il denaro necessario ad acquistare la Atari. I rapporti con la Commodore a questo punto erano decisamente poco entusiasmanti. Mentre i dirigenti anziani della Commodore impiegavano in massa alla nuova Atari di Tramiel, cominciarono a bloccare le citazioni in tribunale.

Le cause riguardavano un computer non ancora completamente chiamato Lorraine, sviluppato da una società di nome Amiga, diretta da Jay Miner, progettista dei chip grafici dell'Atari 800. La Commodore stava cercando di acquisire la società, la Atari offrì loro che Amiga non aveva restituito un anticipo fornito tempo addietro per la progettazione di un chip.

Le pestose leggi si protrassero per un altro anno, ma non impedirono alla Commodore di comprare la Amiga, continuando a lavorare al progetto del Lorraine, che la Commodore ribattezzò con il nome della ditta appena acquistata.





Anne e Orest Brown - fondatori della US Gold.

### LUCASFILM GAMES

Fondata: 1984

Nonostante i soloni predicavano tempi grami per i videogiochi, George Lucas, regista e produttore della trilogia di Guerre Stellari, fonda la Lucasfilm Games e sigla un accordo con l'Atari per la realizzazione di due giochi: *Balblazer* e *Rescue On Fractalus*. Quest'ultimo è il primo gioco ad utilizzare la tecnica dei frattali per creare paesaggi "naturali".

**Primi titoli:** *Balblazer* e *Rescue on Fractalus*

**Gioco più venduto:** *Indiana Jones III* (Tutti i formati).

### AVVENIMENTI

• Al CES di Las Vegas la Commodore mette in mostra il milionesimo C64 e il duemilionesimo Vic 20, veniciab rispettivamente d'argento e d'oro.

• Il 16 febbraio si costituisce l'AVA, Associazione Italiana Video Alelica, con l'obiettivo di conferire alle gate di videogiochi (allora di gran moda) la autorevolezza e la dignità di un vero sport. Gli obiettivi ambiziosi non vengono però raggiunti in seguito al declino della "videogiocomania".

• La moda dei laser giochi arriva anche in Italia sotto forma di *Dragon's Lair*. L'unico problema è il costo: una partita a DL costava 600 lire.

### I GIOCHI DELL'ANNO

**Elite (BBC)** - il primo dei simulatori commerciali e di combattimento ambientati nello spazio e probabilmente ancora il migliore. La British Telecom ne acquistò i diritti in novembre.

**Jet Set Willy (Spectrum)** - il seguito lungamente atteso di *Magic Maze*, era un semplice gioco di piattaforme, ma ebbe degli ottimi voli per la sua giocabilità e per l'umorismo del programmatore Matthew Smith.

**Lords Of Midnight** - Una simulazione tattica fantasy con un enorme numero di locazioni. Estremamente originale per quell'epoca.

**Knight Lore** - Probabilmente il miglior titolo della Ultimate. Con *Knight Lore* vennero rivoluzionate le tecniche di programmazione dello Spectrum creando una grafica molto dettagliata e solida, anche se ad un solo colore su sfondo nero - evitando così il tanto temuto sconto d'attributi tipico dello Spectrum.

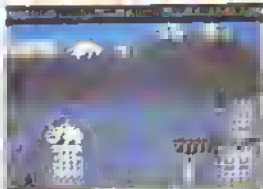
### LE ULTIME PAROLE FAMOSE

"Vogliamo che l'MSX diventi diventi uno standard mondiale per i computer - come il VHS per il video"  
Chris Greal, product manager della Toshiba inglese

# 1985

## ARRIVI E PARTENZE

Nel 1985 i chip costavano poco ed i produttori sfruttano la situazione potenziando le loro vecchie macchine. Il Commodore 64 diventò il 128, l'Amstrad CPC464 diventò il 664 - e pochi mesi dopo chi aveva comprato un 664 ebbe un colpo apoplettico quando l'Amstrad CPC6128 apparve nei negozi. La Atari presentò orgogliosamente la nuova tecnologia ST al CES di gennaio. La serie ST originale comprendeva due modelli: il



Il primo gioco su Bruca Loo della Datasoft - molto distante dal recente gioco della Software Toolworks.



130ST da 128K ed il 520ST da 512K. Il 520ST ed il drive venivano venduti separatamente, invece che essere incorporati in un'unica unità. L'ST venne inizialmente considerato come un diretto concorrente del Macintosh, dotato però di un prezzo pari ad un terzo di quello della macchina Apple - il 130ST non arrivò mai in Italia, mentre il 502 ST costava 1.300.000 lire.

In questo anno venne anche presentato il Commodore Amiga, durante una cerimonia incredibilmente fastosa tenutasi in luglio a New York, mentre in Europa fu lanciato a Londra, durante il solito PCW Show di settembre. La presentazione era riservata a pochi eletti e si teneva in un padiglione inaccessibile al pubblico. Come per l'ST, la configurazione esatta dell'Amiga rimase piuttosto indefinita sino a quando la macchina non venne messa in vendita, nel 1986. La Commodore, da parte sua, passò gran parte del 1985 a cercare di "spingere" il C128, con scarso successo.

Mentre la Alan e la Commodore lussavano ridefinendo il concetto di home computer, la Amstrad prese una strada completamente diversa con il PCW8256, creando un mercato assolutamente nuovo per il word processing a basso costo. Addio alla Oric, che alla fine si arrese e lallò.

## NUOVI ARRIVI

### PSYGNOSIS

Fondata: 1985

La Psygnosis nacque dalle ceneri della Imagine So-

**Bratacci della Psygnosis** - Il primo titolo inglese a sfondare negli Stati Uniti prima che in Europa.

"Non vedo l'ora di poter lavorare con Sir Clive - un uomo con un brillante genio creativo"  
Robert Maxwell, sul Daily Mirror del 17 giugno 1985



Leaderboard: un grande gioco della Access, ancora molto popolare in altre "reincarnazioni".

fiware, con progetti ambiziosi. L'intenzione dichiarata era di sviluppare software per il nuovo mercato delle macchine a 16-bit, mentre i chiacchieratissimi Atari ST ed Amiga non erano ancora disponibili al pubblico. Per questa ragione, i primi titoli vennero scritti per QL e Macintosh. Il successo di mercato di ST ed Amiga rese possibile mantenere le idee iniziali della Psygnosis, anche se Ian Hetherington oggi dice che, ripensandoci, partire con la programmazione del 68000 fu un po' azzardato, e che oggi giorno non accetterebbe nuovamente il rischio.

**Primo titolo:** *Brataccas* (Apple Macintosh)  
**Gioco più venduto:** *Barbanan* (Tutti i formati)

#### AVVENIMENTI

• La generosità che aveva caratterizzato il Live Aid ed il Band Aid coinvolse anche l'industria del software. *Soft Aid* venne concepito all'inizio dell'anno e la compilation apparve in marzo. Elite, Activision, Taskset, Virgin ed US Gold pubblicarono le versioni su nastro di alcuni loro giochi gratuitamente. Alla fine *Band Aid* fu la compilation più venduta dell'anno, e raccolse 350.000 sterline che andarono al fondo Band Aid.

• In un nevosso giorno di gennaio, Sir Clive Sinclair e la Sinclair Research presentarono il loro veicolo elettrico

#### Chi lo ha detto - a che proposito?

"Mi era stato detto che avevo sei settimane per fare il gioco. Ero fortunato; Avevo appena visto il film e capii subito che in qualche modo avrei potuto inserire le mie sezioni in auto."

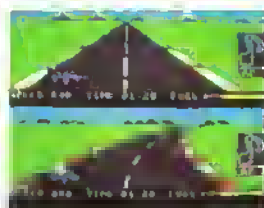
C5.entro aprile la produzione settimanale di 1000 unità della fabbrica di Hoover venne ridotta a 100 C5 ogni sette giorni. In agosto la produzione cessò del tutto ed in ottobre vennero restituiti alla Sinclair Research i pezzi invenduti. In totale vennero venduti circa 4500 C5, mentre la mia della Sinclair era di 200.000 unità solamente nel primo anno.

• La Acorn venne salvata in extremis dalla Olivetti - due volte. Le azioni della società vennero escluse dal mercato in febbraio, per rientrare pochi giorni dopo quando la Olivetti acquistò il 49,3% della società. In giugno le azioni scomparvero nuovamente dalla borsa, ed in agosto la Olivetti tornò alla carica; la percentuale di azioni acquistate fu del 78,9%.

• Fu con notevole sollievo che i giornali poterono riportare nello stesso mese qualche buona notizia riguardante la Acorn, quando la sfortunata industria annunciò di avere cominciato lo sviluppo dei primi modelli di



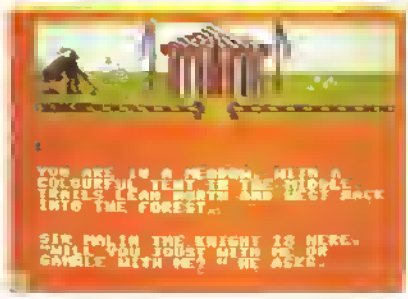
**Paratroid della Hawson:** combattere è divertimento in questo classico spara e fuggi strategico.



**Pitstop II** - uno dei titoli vincenti della Epyx, ma questo non ha impedito alla ditta di interrompere l'attività nell'89.



Premi pazzi per i computer giochi. Eureka della Domark ha fruttato al vincitore 25.000 sterline.



Questo schermo di Eureka poteva contenere un indizio per vincere le 25.000 sterline, processore RISC a 32-bit.

#### DOVE SONO ADESSO?

##### MELBOURNE HOUSE

Nel 1985, la Melbourne House si godeva il grande successo di *Way of the Exploding Fist*, un vendutissimo gioco di arti marziali che ebbe un ineguagliato successo. La prima Melbourne House fu concepita nel 1982 come un modo di distribuire il software australiano di Fred e Naomi Milgrom in Europa. I titoli provenivano principalmente dalla Beam Software di Milgrom. Nel 1986, la Melbourne House entrò a fare parte della Mastertronic e rimane ancor oggi un'etichetta del gruppo Virgin Mastertronic. In Australia, la Beam Software è diventata uno dei produttori ufficiali di software per la console Nintendo, e lavora quasi esclusivamente a questo genere di giochi per il mercato americano e giapponese.

##### GIOCHI OELL'ANNO

*Way of the Exploding Fist* - Uno spartano gioco di arti marziali che ebbe un immenso successo per tutta l'estate.

*Brataccas* - Il primo gioco a dare un'idea delle reali capacità dei computer a 16-bit.

*The Pawn* - Apparso su QL verso la fine dell'anno, fu un'ottima anticipazione di quello che sarebbe stato il futuro delle avventure testuali grazie alla Magnetic Scrolls.

##### FRASI CELEBRI OELL'ANNO

"Gli affari sono guerra"  
"Gli affari sono come il sesso. Devi essere coinvolto"  
Jack Tramiel: i Tramielsmi che non vi insegnano alla Bocconi

Risposta a Chi Lo Ha Detto 1: Descrizione del Video Coin Holder, un normalissimo sacchettino in cui mettere i gettoni per i coin op (da Vide Giochi 14 aprile '84)  
Risposta a Chi Lo Ha Detto 2: David Crane, programmatore di *Gho Stusters*, è gioco per computer più venduto di tutti i tempi, in un'intervista a *Popular Computing Weekly* del 7 marzo 1985

# UN VCR PER GIOCARE



Se credevate che tutto ciò che si può fare con i VCR sia vedersi *La Mosca o Via col Vento*, ricredetevi. K scopre che è possibile trasformare un umile videoregistratore in un potentissimo sistema di gioco...

**N**el settore dell'elettronica di consumo, su entrambe le sponde dell'Atlantico, il successo più eclatante degli ultimi dieci anni è stato quello dei videoregistratori. Questi dispositivi - probabilmente l'apparecchiatura elettronica più sofisticata che sia mai entrata nelle nostre case - hanno regnato, partendo dallo zero per cento di penetrazione di mercato degli anni settanta, l'attuale livello di questa saturazione. Quanta gente conoscete che abbia un televisore senza un VCR?

Ovviamente, il sogno di qualsiasi responsabile marketing è che, non appena un dispositivo viene installato in un'abitazione, gli si possa eggiungere qualche altro marchingegno appena possibile, per aumentarne l'utilità e prolungarne il ciclo di vita. Ma dopo i pirisotestine, i coperci antipolvere ed i

nastri di aerobica, cosa altro si può comprare per un VCR? Il problema principale è che, con il videoregistratore così come, guardare un nastro è in tutto totalmente passivo e che il mezzo in sé è esclusivamente sequenziale, cioè ci si può solo sedere davanti allo schermo e guardare un nastro pre-registrato dal inizio alle fine. Quello che manca al VCR, telecomando a parte, è il magico attributo dell'interattività.

Sebbene le telecamere portatili permettano agli utenti con aspirazioni da cinefilo di registrare in proprio delle sequenze, non appena queste sono state messe su nastro, il controllo che si ha su di esse è decisamente limitato, a meno di non disporre di una attrezzatura per il montaggio; ma anche in questo caso non si è risolto il problema della completa mancanza di interazione.

Così e, quindi, che milioni di consumatori stanno inconsciamente aspettando? I videoregistratori interattivi, ecco cosa, i quali sono più vicini di quanto possibile immaginare. Infatti, il primo modello, l'ideal Viewmaster System (IVS), è stato lanciato negli Stati Uniti nel novembre scorso. E se vi siete chiesti perché ve ne siamo parlando, svegliatevi, ragazzi. Il VCR interattivo non serve solo ad addestrare il personale - ci si può anche giocare, visto che la quasi totalità dei videoregistratori da casa ha un unico scopo: intrattenere e far divertire.

## I COSTI

Il Viewmaster è pensato principalmente per i giocatori più giovani e, anche se non è l'ultima parola in fatto di interattività, è comunque un grosso passo nella direzione giusta e dimostra quello che ci si può attendere dai sistemi e venire - se e quando appariranno.

Il Viewmaster, che costa meno di 100 dollari, può sovrapporre immagini computerizzate e quelle video, permettendovi di giocare giochi molto elementari con cartoni animati e immagini video. Il codice per i giochi è inciso sul nastro e interfacciato al segnale video, cosicché il VCR seppur in qualche punto del nastro si trova e posse caricare un altro gioco appena e fino il precedente.

In realtà, la possibilità di interagire è limitata al gioco e alla grafica, le immagini video servono soltanto per la presentazione e da sfondo ai diversi giochi. Questo è un grosso limite, ma l'IVS serve a dimostrare il principio del video interattivo e a far vedere che funziona. I primi giochi laser funzionavano in una maniera piuttosto simile, sovrapponendo, per esempio, l'immagine di un'astronave generata da un computer alle riprese video di un paesaggio esotico. Confrontati agli standard attuali, erano decisamente primitivi, ma i cervelloni stanno proiettando qualcosa che potrebbe rivoluzionare tutto...

## IPER-INTERATTIVITÀ

Questi nuovi sistemi, attualmente ancora in fase di sviluppo, sono realmente interattivi e in grado di dare risultati favolosi. Purtroppo, per motivi legali non possiamo rivelarne il nome, per cui lo chiameremo Sistema X. Leggete quanto segue, ma non entusiasmatevi troppo!

Il Sistema X dispone di un nastro con 4 tracce video ed accesso indipendente e 12 tracce audio. È munito di un controller molto sofisticato che, se necessario, può visualizzare simultaneamente il contenuto di tutte le tracce, con un controllo totale delle dimensioni delle finestre (o delle finestre) visualizzate, oltre che della capacità di creare maschere grafiche (o sovrapposizioni) in alta risoluzione. Questo tipo di specifiche fanno andare in brodo di giuggiole i progettisti di giochi: così si che si ottiene una vera interattività. Quelle che

## IVT CONTRO CDI

Se l'interattività video (vale a dire i Compact Disc Interactive) sono ancora in fasce per cui sarebbe da pazzi fare previsioni o affermare la superiorità dell'uno o dell'altro. Apparentemente il CD potrebbe vincere a mani basse. Ha 600 Mega di dati ad accesso casuale: un dato che si basa su un microprocessore 58000 e l'appoggio dei colossi dell'elettronica. Ma, non si è ancora corse e successo fra i videodischi e i VCR in un passato assai prossimo?

Il prezzo è un fattore molto importante e se il CDI arriva sul mercato entro l'anno prossimo il costo di un'unità opererà di parecchio a paio di milioni. Decisamente tanto. E così come ora, ha difficoltà a eseguire in modo convincente animazioni a pieno schermo.

Le videocassette questi problemi non ce l'hanno, ma l'accesso sequenziale è più difficile da gestire e sicuramente più limitato. Per essere competitivi i videoregistratori interattivi dovrebbero disporre di sistemi con almeno 4 tracce. La tecnologia che già è il prezzo di vendita potrebbe essere inferiore al milione, se ci fosse la volontà di produrlo.

# COME FUNZIONA IL VIEWMASTER

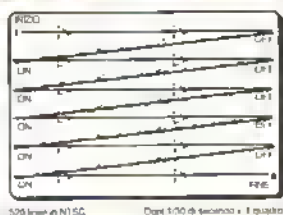
Ma com'è che si rende interattivo un videoregistratore? Non è facile, ma con la giusta tecnologia ci si può arrivare. Il sistema Viewmaster usa una tecnologia poco sofisticata, con un'unica traccia video, la normale traccia audio e una traccia digitale, usata per la codifica dei giochi e per gli effetti sonori, compressi in quello che viene chiamato l'intervallo verticale (vedi Fig. 1).

Questo intervallo verticale è la parte di schermo

provate a pensare all'intervallo verticale in questo modo: il pannello elettronico impiega un certo periodo di tempo per risalire dall'angolo inferiore destro dello schermo a quello in alto a sinistra, da dove riparte il quadro successivo. Visto che mentre ciò avviene, il nastro continua ad avanzare a velocità costante, significa che una piccola porzione di nastro tra un quadro e l'altro è disponibile per gli usi più disparati (vedi Fig. 2).

Nel Viewmaster, queste porzioni di nastro so-

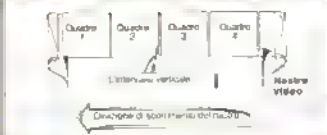
Figura 1 Come funziona il pannello elettronico



Il pannello elettronico scansiona lo schermo dall'alto in basso, andando a colpire le particelle di fosforo dove necessario, in modo da produrre segnali luminosi. Variando l'intensità del raggio di elettroni, si ottengono le zone chiare e scure che compongono l'immagine. Quando il raggio raggiunge il punto di fine corsa, deve tornare all'inizio.

ma non scansionata dal pannello elettronico, il quale, ogni trentesimo di secondo, "diping" l'immagine televisiva. È la stessa parte di schermo in cui viene inserito il Televideo, il quale necessita di un decodificatore per essere visualizzato come schermo di testo. Parlando di nastro magnetico,

Figura 2 L'intervallo verticale

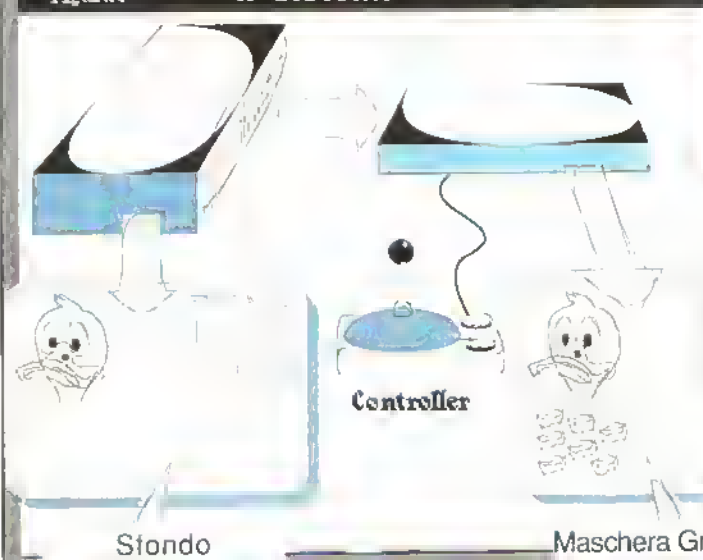


Il segnale delle tecniche video interattive sta nell'infinitesimo intervallo di tempo nel quale il pannello elettronico ritorna dal basso dello schermo verso l'alto. Durante questo intervallo si crea una "finestra" per trasmettere i dati e consentire al sistema Viewmaster di elaborarli. Sul nastro, questo intervallo di tempo è rappresentato dall'intervallo verticale.

no usate per contenere il codice del programma e per inviarlo all'unità Viewmaster, esattamente come il caricamento in un qualsiasi computer con memoria di massa a cassette, solo che qui, le informazioni vengono fornite negli intervalli tra ciascun quadro televisivo (e neanche sul canale audio) e il caricamento del programma avviene in modo totalmente trasparente per l'utente.

Figura 3

## Il Sistema Viewmaster



Il Viewmaster non è molto più complicato di, diciamo, uno Spectrum. È un dispositivo generatore di grafica che sta tra il videoregistratore e il televisore a che, sul principio del genlock, sovrappone la grafica prodotta all'immagine video. È su questa grafica che si basa la parte interattiva del dispositivo, con il video che serve da sfondo e da unione tra i giochi. Quando il periodo dedicato ad uno dei giochi è trascorso, il programma viene cancellato dalla memoria e viene caricato al suo posto quello successivo, mentre il nuovo gioco viene introdotto da uno spezzone filmato. Semplice, ma efficace.



Pico De' Paperis è la vostra guida nel mondo del Disney Cartoon Arcade... La scritta sulla lavagna potrebbe venire generata dal Viewmaster, se il gioco lo richiedesse...

adesso esiste solo su prototipi basati sulla tecnologia CDI.

Questa tecnologia è stata sviluppata da un'azienda americana (ancora una volta, non facciamo nomi) che potrebbe già metterla sul mercato ad un costo intorno alle 400.000 Lire. Vi interessa? E a chi non interesserebbe! Il problema è che si rivela di parecchio superiore alle attese dei finanziatori... che ora non sanno come sfruttarla.

Una tale tecnologia, con un tale livello di interazione, sembra avere (impiegabilmente) il potere di gettare i responsabili di marketing - normalmente gente con la testa a posto - in piena crisi catalanica. Il problema è che nessun prodotto di elettronica di consumo ha mai avuto prima d'ora un tale livello di interazione. E sono in pochi ad avere sufficiente fiducia nell'intelligenza del pubblico ed una chiara visione degli aspetti progettuali e commerciali di una tale tecnologia, da rendersi conto pienamente del potenziale di un sistema di questo tipo. Sembrirebbe che, per i signori in giacca e cravatta, tutti noi videomaniaci abbiamo occhi quadrati, intelligenza da microcefali e capacità di comprendere soltanto espressioni come "Aaghghg" o "Mmmmmmm".

Anche il Sistema X è bloccato dallo stesso problema del CDI e di altre simili tecnologie: è così innovativo e, potenzialmente, così rivoluzionario che è in grado di fare qualsiasi cosa gli si voglia far fare... tranne che essere collocato in una comoda e facilmente definibile nicchia di mercato. Essendo necessario spendere miliardi per rendere fruibile il sistema, la nebulosa qualità di tali sistemi rende nervosi i dirigenti e i finanziatori. Molto nervosi.

Questa è, attualmente, la situazione del Video Interattivo. Un sistema semplice, ma sufficiente per il pubblico a cui è diretto, è già sul mercato. Almeno un altro sistema tecnicamente molto avanzato aspetta solo che qualcuno lo stia a dovere. D'altro canto, milioni di possessori di videoregistratori attendono soltanto che qualcosa trasformi il loro televisore in una macchina per giocare. O in un potente strumento educativo. O in una stimolante fonte di informazioni. O in qualunque altro dispositivo. Se solo il Telecomando Cosmico disponesse dell'Avanzamento Rapido...

### LA CINEMAWARE CONNECTION

Beh, questo è quanto per l'hardware, ma il software?

La Ideal, produttrice del Viewmaster, all'inizio aveva contattato la Walt Disney per realizzare un gioco che utilizzasse i suoi famosissimi personaggi, come Paperino, Pippo e il roditore più famoso del mondo, Topolino. Senza esperienza nel campo dei giochi, a chi si poteva rivolgere la Di-

sney, se non ai "maestri del computer-film interattivo", la Cinemaware Corporation?

L'esperienza ed il know-how accumulati nella produzione di giochi come Defender of the Crown e Rocket Ranger si sono dimostrati utili all'azienda, che ha incaricato il proprio reparto Programmi Interattivi di seguire il progetto, diretto da un ex musicista rock, il regista David Riordan. La progettazione e la programmazione sono state realizzate dalla Cinemaware stessa, mentre la trasposizione sul sistema Viewmaster è stata compiuta dai tecnici della Ideal. Dopo "averne provato un sacco di idee" e dopo sei mesi di duro lavoro, ecco pronto il programma, chiamato Disney Cartoon Arcade.

Il nastro è composto da 9 semplici giochi arcade (per lo più sovrappresi su video) uniti uno all'altro da spezzoni di cartoni animali, con la presentazione di Pico De' Paperis.

In realtà, anche se le presentazioni di Pico riguardano tutte il sistema Viewmaster e spiegano come giocarci, la Cinemaware ha usato solo spezzoni di vecchi cartoni animati, anche se selezionati attentamente e doppiati nuovamente dalla Disney con nuovi copioni. E l'effetto è molto persuasivo.

**CALDAIA A PIENO REGIME**

Pico presenta degli spezzoni di cartoni animati, come quello in cui Pippo cerca di spiarne del carbone per gettarlo in una fornace, e poi spiega il meccanismo del gioco. Il carbone è la fornace, ora, sono sovrappresi nella metà inferiore dello schermo e il giocatore deve spalare il carbone gettandolo nello sportello aperto, usando il controller. Passato un dato periodo di tempo il gioco deve terminare proprio nel momento giusto, altrimenti si perderebbe il sincronismo tra video e grafica) il gioco ha fine, Pico presenta la routine successiva e il sistema memorizza il vostro punteggio.

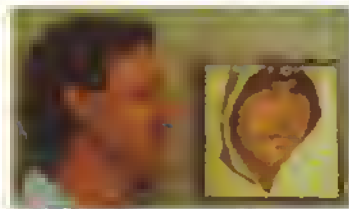
Alla fine dei 9 giochi (sono passati circa 30 minuti), viene visualizzato il vostro punteggio globale e Pico vi invita a riprovarci. Semplice, ma efficace. I bambini della fascia d'età alla quale è destinato il sistema adorano l'idea dei personaggi dei cartoni animati che si rivolgono direttamente a loro e si divertono a mondo a provare la loro coordinazione mano/occhio e a risolvere i puzzle.

Anche la Ideal deve essere stata soddisfatta del risultato. Il nastro di Walt Disney prodotto dalla Cinemaware viene regalato all'acquisto della macchina, mentre altri sei nastri, tra i quali figurano personaggi di Sesame Street e del Muppet Show, vengono venduti attorno ai 25 dollari.

**QUANDO ARRIVERÀ DA NOI?**

Il concetto del Viewmaster risale al 1985 e, inizialmente, la ditta belga Sydec progettò un sistema a quattro tracce, ridotte poi ad un'unica traccia per contenere i costi, in modo da collocarlo nella fascia di prezzo tipica del mercato dei giocattoli, sotto i 100 dollari.

Il grosso dello sviluppo ha avuto luogo tra il 1986 e il 1988, ed nell'autunno del 1989 sono iniziate le vendite. Il concetto di Audio Switching

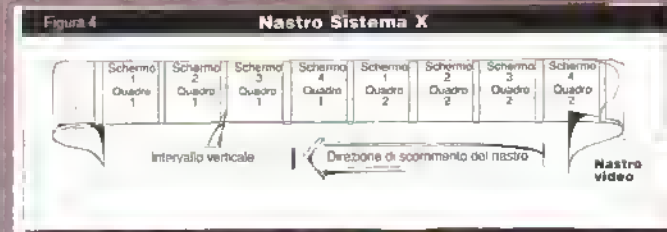


Dava Riordan della Cinemaware

**SISTEMA X**

Mettere quattro tracce su un nastro magnetico è molto più difficile e ci vuole una buona dose di stregoneria elettronica sia per farlo che per riuscire a passare senza intoppi dall'una all'altra. Ecco quello che succede. Sul nastro stesso, le informazioni per ciascuna "traccia" non sono sequenziali, ma interfacciate alle informazioni delle altre tracce (vedi Fig. 4). Così troveremo i dati della prima traccia sui quadri 1, 5, 9, 13, ecc., quelli relativi alla seconda

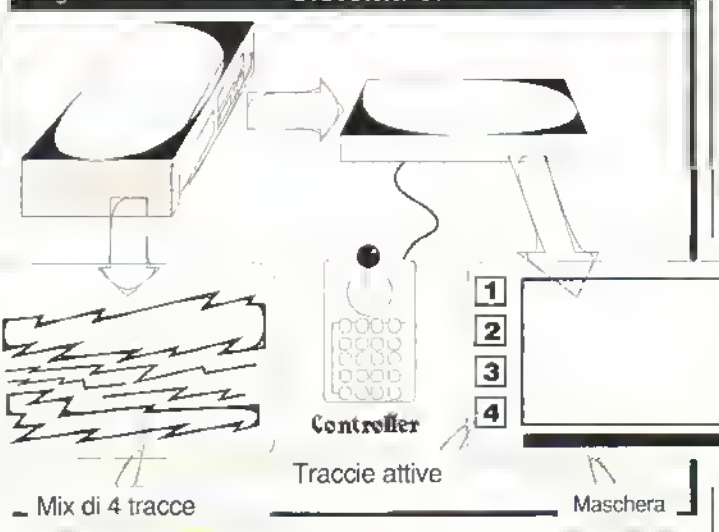
oppure riempiendo tutto lo schermo come una normale immagine televisiva. Oltre ad essere in grado di selezionare le tracce secondo le istruzioni del programma, il Sistema X è in grado di inserire sull'immagine video maschere e grafica molto complessa e controllabili dall'utente - come in un gioco - o funzionate da lilotrica o da chroma key. Il punto debole è che l'interfacciamento delle tracce comporta una minore frequenza dai quadri televisivi vi-



traccia sui fotogrammi 2, 6, 10, 14 e così via. Ovviamente, anche qui viene usato il metodo dell'intervallo verticale per immagazzinare le informazioni sull'unità del Sistema X, il quale sceglie quale traccia visualizzare, quando, e come elaborare le informazioni. Facoltativamente, una o tutte le tracce possono essere utilizzate allo stesso momento, o ripetute all'infinito, ciascuna in una diversa finestra

visualizzabili, ma la frequenza minima del Sistema X, anche visualizzando contemporaneamente tutte e quattro le tracce, è di 15 quadri al secondo, di poco inferiore, come qualità, a quella dello standard NTSC e sempre buona rispetto ai videogiochi attuali, specialmente considerando la qualità dell'immagine consentita dal VCR.

**Figura 5 Sistema X**



commutazione audio - è stato sviluppato da Michael Freeman della ACTV di New York insieme a Eric Schmit della Sydec. Altri progettisti che hanno avuto un ruolo chiave nello sviluppo sono stati Eric Beck, Tina Eden e Hen Joyaux, mentre Gary Evans è il responsabile del chip per la grafica a colori. Originariamente, infatti, era prevista una grafica in bianco e nero.

Gary stesso è molto ottimista, sia per quanto riguarda il futuro del prodotto che del concetto su cui è basato. "Noi crediamo che la televisione interattiva sia inevitabile", dichiara, ma allo stesso tempo è preoccupato che la complessità del sistema renda problematici il marketing e la pubblicità, co-

stringendo la società a basarsi quasi esclusivamente sul passa parola.

Quando vedremo il Viewmaster nei negozi europei? Ci sono dei progetti a lunga scadenza, ma tutto dipende dal successo che avrà inizialmente in America e in Giappone. La conversione del sistema per gli standard PAL e SECAM è fattibile, ma non facile, a causa delle risoluzioni differenti e delle diverse frequenze di quadro. Solo il tempo ci potrà dire se riuscirà a varcare l'oceano.

DON BLUTH'S

# SPACE ACE®

La ReadySoft corona il successo di Don Bluth's Dragon's Lair® con la sua continuazione Space Ace® - l'avvincente avventura di Ace, l'eroe dello spazio che deve sconfiggere il terribile comandante Bort per liberare la sua bella Amberley e scongiurare la conquista del mondo da parte del maligno e della sua pericolosissima arma, il Raggio Infant, capace di riportare gli individui allo stato infantile! Indossa i panni di Space Ace® e dimostra di essere un valoroso guerriero poiché il destino della terra è nelle tue mani!

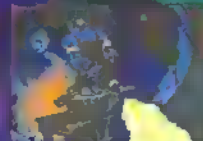
Disponibile per Amiga® (151254) (151254) e Macintosh®

Amiga®

Amiga®

1546®

Macintosh®



ReadySoft Inc

90 Marlborough Circle  
Richmond Hill, Ont.  
Canada L4B 1B9  
Tel: (416) 882-4176  
Fax: (416) 882-4407

Dragon's Lair, Space Ace and Bluth Group, Ltd. are registered trademarks owned by and used under license from Bluth Group Ltd. © 1989 Bluth Group Ltd. Character Designs © 1993 Bluth Group. All rights reserved. Space Ace programming © 1989 ReadySoft Incorporated.

**LEADER**  
www.leader.com

# PROVE SU SCHERMO

## CURVA CIP

La CIP - Curva d'Interesse Previsto - è il più sofisticato strumento di valutazione in circolazione. Ecco il perché...

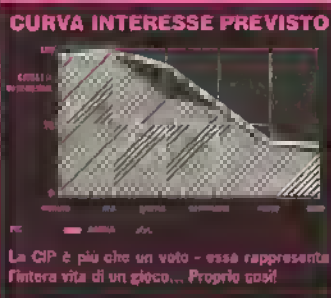
La curva è divisa in sei sezioni, indicante il livello di adrenalina che riesce a scatenare nel giocatore dopo un minuto, un'ora, un giorno, una settimana, un mese e un anno. Ma ciò vi rivela molto di più che semplicemente quale sarà il vostro livello di Interesse in ciascun particolare momento (benché ciò sia già di per sé importante. )

Ad esempio, un alto valore in combinazione del minuto sull'asse delle ascisse significa che il gioco è fantastico da vedere e vi entusiasmerà fin dall'inizio. Ciò significa che è probabilmente un buon gioco da mostrare ai vostri vicini - tanto è probabile che non lo guarderanno per più di un minuto, dopo di che si metteranno a fare commenti negativi su "quei terribili giochi con cui i ragazzi perdono giornate intere".

I valori relativi al minuto, ora e giorno possono dirvi molto su un gioco. Se c'è una discesa seguita da un risalita, può trattarsi di un gioco presumibilmente non immediatamente giocabile - non raccomandato se siete tra coloro a cui piace prendere subito in mano il joystick e cominciare a giocare. In alternativa, la grafica potrebbe essere un po' deludente finché la giocabilità non comincia a catturarvi. In questi casi controllate il commento della CIP per maggiori dettagli.

Inline, ci sono i valori mese e anno. Più un gioco si mantiene alto in queste categorie più merita i vostri sudali risparmi.

La costruzione della curva CIP è il risultato di una lunga serie di prove da parte dei recensori. L'interpretazione della curva CIP è un arte in se stessa. Ma una volta che avrete imparato ad analizzarla, saprete esattamente cosa vi portate a casa quando compilate *Mutant Burghy Fish & Ghips... o Indy 500* che è uno degli eccellenti esempi del software di oggi recensiti in questo numero.



**Vi ricordate di Defender of the Crown? Dopo più di un anno di programmazione la Ubisoft ha realizzato un gioco che gli assomiglia molto - ma è in grado di reggere il confronto? Scopritelo a pag 55.**

## TURBO C64 PRENDE 926!

Questo mese 4 pagine caldissime di nuove versioni. Da pagina 60 troverete tre K-giochi come *Stunt Car Racer* e *Turbo Outrun* per C64 e *Hard Drivin'* per Amiga. Anche i fan di *Ghouls 'n Ghosts* e *Sim City* stiano in campana!

# IL SISTEMA DI RECENSIONE DI K

### CURVE CIP

Questo diagramma esclusivo indica graficamente il livello di interesse che un gioco suscita nel tempo. Al suo inizio può essere assolutamente irresistibile ma lo sforzo ci può annoiare dopo la prima settimana? La curva è ad omnia gnalis da un commento che spiega il perché della sua forma.

### GRAFICA

Questo voto considera tutti gli aspetti grafici del gioco, quali lo scorrimento, l'animazione, i dettagli, l'uso dei colori e degli spunti. E' specifica per ciascuna versione - quindi vengono presi in considerazione i limiti di ciascuna macchina - (un gioco ben fatto per Spectrum avrà un voto più alto di un mediocre gioco per Amiga).

### AUDIO

Qui si valutano la musica e gli effetti sonori. Anche quello di stile e tipo per ciascuna versione ad è possibile che venga assegnato un voto alto anche a giochi per macchine limitate come lo Spectrum e il PC. I nastri audio aggiuntivi NON contano sono parte della confezione e della presentazione.

zione e non vengono presi in considerazione in questo voto.

### FATTORE QI

QI sta per Quoziente d'Intelligenza e indica quanto bisogna ragionare per giocare al meglio il gioco. Gli sparatutto sono fortunati se prendono tre, mentre *Balance of Power* si merita un bel 9. Anche i giochi o enigmi come *Nor e Boulderdash* avranno un voto alto, non altrettanto i semplici giochi d'esplosione poiché non richiedono alcuna procedura deduttiva. Mentre giochi di ruolo come *Nebula* necessitano molto ragionamento e quindi avranno un buon voto.

### FATTORE GIOCO

In pratica questa è una misura dell'irresistibilità del gioco. Giochi come *Arkanoed* e *Flying Shark* richiedono un'attenzione zero per le meritate ma sono irrimediabilmente emmissibili. Quasi tutti i computer hanno un voto alto in questa categoria perché sono studiati per offrire soddisfazione immediata. I giochi non devono essere o divertenti o intelligenti, possono essere entrambi le cose.

### K-VOTO

Non cade dal cielo e direttamente correlato all'area delimitata dalla Curva di Interesse Previsto. Per ottenere un voto molto alto un gioco non deve essere soltanto irresistibile il molto interessante, deve anche essere lungo e i ordinare ad essere divertente nell'arco degli anni. Il fatto che un gioco non superi la barriera dei 900 non significa che merita di essere raccomandato - ecco qui di seguito una guida generale a quello che significa un voto

**900+** un classico, raccomandato senza riserve.

**800-899** un gioco superbo ma forse privo di quello speciale che lo rende interessante per mesi o anni.

**700-799** ancora molto raccomandato ma probabilmente ha un paio di aspetti nella struttura di gioco che ne hanno ridotto il voto.

**600-699** La "zona di confine", un gioco con questo voto è un buon gioco "se vi piace il genere".

**500-599** gioco che ha qualche qualità, ma chiaramente anche dei problemi evidenti.

**400-499** problemi di giocabilità e di programmazione lo rendono un gioco inutilizzabile.

**300-399** non solo la giocabilità è scadente ma lo è anche l'idea alla base del gioco stesso.

**200-299** qui le cose si fanno serie, si parla di bug e di giocabilità pessima.

**100-199** un gioco per lo ZX81 che gira su Amiga sotto 100 nessun gioco ha mai raggiunto questi livelli. Se mai ci riuscisse non varrebbe neanche la pena averlo gratis.

### AFFINITÀ ARCADE

Questo voto misura la compatibilità di un' conversione da cabinet. Non considera la giocabilità ma quanto il programmatore si sia riuscito a riprodurre il gioco originale, date le limitazioni del computer. Su cui?!

### RISQUADRI VERSIONI

Queste coprono informazioni specifiche per ciascuna versione relative alla grafica, l'audio, i problemi di caricamento, ecc. Se "101" è un riquadro per il vostro computer ma la versione è priva, vera l'attacco in un numero successivo nella Guida alle Nuove versioni.

### FOTO DI SCHERMO

Ciascuna recensione è a colori perché altrimenti le foto di schermo non darebbero una chiara idea del gioco. La foto viene scattata dal recensore stesso cosicché le foto sono ubili e colorate e non schermi di caricamento, schermi dai titoli o altre cose irrilevanti.

### QIDASCALIE E ANNOTAZIONI

Il loro scopo è di fornire il massimo di informazioni. In alcuni casi è più facile comunicare alcune cose visivamente. Con le note scritte e le annotazioni delle foto di schermo vi richiamo di dare un'idea più chiara possibile sul gioco.

### PIANO DELLE USCITE

Contiene le informazioni su prezzi e sulle date d'uscita di tutti i computer trattati da K.

### I RECENSORI

Ciascun gioco viene giocato dal maggior numero di gente possibile - da redattori di ACE e da quelli di K. Delle recensioni di ACE fanno parte anche dei giornalisti che hanno fatto la storiografia delle riviste o videogiochi inglesi.

Della redazione di K fanno parte, Riccardo Albini, Alberto Rossetti, Danilo Lamerz, IUR Marco Bill Vecchi, gli redattori delle prime riviste italiane di videogiochi, Videogiochi e Zap! e Fabio Rossi ex campione, ex playbister, ex-programmatore, ex-Zap! e Neo-K.

Se il voto è il giudizio dato da ACE non si tratta d'accordo lo modificano. I recensori di ACE e quelli di K valutano una esperienza nelle recensioni di giochi quasi decennale e possono restare qualunque tipo di gioco.

**Non recensiamo niente finché non siamo certi al 100% di aver considerato tutto. li abbiamo valutati fino in fondo - ora potete farlo anche voi.**

PROVE SU SCHERMO



# CHASE HQ

**CHASE HQ** è un gioco facilissimo. Premete il pedale dell'acceleratore, inseguite i criminali e urtate la loro macchina finché prende fuoco e potete arrestarli. Tutto qui.

Ma se è facile giocare a Chase HQ, non è altrettanto facile essere bravi. Molti cattureranno il primo criminale dopo un paio di tentativi, ma questo è solo l'inizio. I quattro che seguono sono migliori guidatori e hanno macchine più veloci come se non bastasse il cronometro scandisce il tempo inesorabilmente, dandovi soltanto un breve minuto per prenderli ed infliggere loro abbastanza danni da costringerli a fermarsi.

La semplicità di Chase HQ è un po' una sorpresa, dopo tutto quello che è stato detto e scritto sull'essere "la" conversione arcade del 1989. Tutto quello che bisogna fare è inseguire i cattivi, speronarli alcune volte ed arrestarli in nome della legge. Niente extra (tranne un booster), nessuna decisione tattica da prendere: ma tanta giocabilità dall'inizio alla fine.

La fondamentale semplicità di Chase HQ è arricchita, in apertura, dalla schermata dei radiomessaggi e, in chiusura di missione, dalla schermata della cattura.

La schermata dei radiomessaggi è ben fatta. Una finestra di testo riporta un messaggio di Nancy del Quartier Generale con le informa-

La OCEAN insegue e sperona la concorrenza in una corsa spericolata



**"Jobbie" O'Brien, il programmatore di Chase HQ versione Spectrum.**

zioni sul criminale da prendere e sotto di essa appare una foto della sua auto.

Anche gli schermi di fine livello sono ben fatti - mostrano la vostra macchina che blocca quella dei criminali, con il malvivente sdraiato

## VERSIONE AMIGA

Uso superbo degli effetti sonori: urta di esultanza ad ogni speronata all'auto dei malviventi, stridi di frenata e il ruggito del motore quando cambiate marcia e accelerate. La grafica non è niente di speciale, in particolare le altre auto sono abbastanza deludenti. Non c'è da lamentarsi però della velocità e dell'animazione. Il gioco scorre pulito e si ha una netta sensazione di accelerazione quando si preme la barra spazio per sfruttare la potenza del turbo.

**GRAFICA 7 FATTORE QI 6**  
**AUDIO 8 FATTORE GIOCO 8**  
**K-VOTO 840**

## VERSIONE SPECTRUM

È veramente veloce - grazie al talento del programmatore John "Jobbie" O'Brien (vedi pag. 9 per ulteriori notizie). Sono inclusi tutti i piccoli dettagli del coin-op, quali l'elicottero che vi mostra la strada da prendere e il diverso rimbombare del motore quando percorrete una galleria. Uno dei migliori giochi di guida per Spectrum in circolazione.

**GRAFICA 8 FATTORE QI 6**  
**AUDIO 8 FATTORE GIOCO 8**  
**K-VOTO 868**



Paraurti contro paraurti in Chase HQ per Amiga.



Mettetegli le manette.

sulla strada in manette

Riuscite ad arrivare a vedere questi schermi di fine livello è più che altro una questione di perfezionamento della tecnica di guida. Anche se ci sono soltanto due marce - bassa e alta - la chiave del successo in Chase HQ consiste nell'imparare ad usarle bene. Scalando è possibile raddoppiare la posizione dell'auto quando sia per sbandare in una curva difficile. Questo vi fa perdere velocità, ma ovviamente non così tanto come se foste usciti di strada.

Chase HQ è inoltre pieno di dettagli grafici come la luce rossa sul tetto della vostra Porsche che comincia a lampeggiare quando è in vista l'auto dei criminali.

Chase HQ è impegnativo e divertente. A volte però vi strapperete i capelli dalla frustrazione - ad esempio, quando scade il tempo pro-



Ecco l'elicottero che vi indica la strada giusta.

prio un attimo prima che stiate per dare l'ultima spionata alla macchina dei malviventi. Infatti, potete sapere quanti colpi vi mancano ancora, osservando la pila di 'gomme' che riempiono una lindestra che appare sulla sinistra dello schermo. Quando la pila riempie del tutto la finestra, l'auto dei malviventi accosterà e potrete eseguire l'arresto.

Chase HQ era incredibilmente popolare nel-

le sale giochi e sicuramente si rivelerà un successo anche sulle macchine da casa. Il gioco potrà essere un po' limitato per alcuni - coloro, ad esempio, che preferiscono un gioco anche tattico come Stunt Car Racer o Vette - ma per coloro a cui piacciono le corse pure e semplici, con un pizzico di autoscontro, è perfetto. I fan del coin-op non dovrebbero avere la minima esitazione.

## ...E CHASE HQ 2?

La Ocean deve ancora confermare se convertirà Chase HQ 2 - Special Criminal Investigation. Se il suo rendimento nelle sale giochi può essere di indicazione, non dovrebbero esserci problemi, visto che il gioco sta andando particolarmente bene. È facile capire il perché.

Special Criminal Investigation si basa sullo stesso concetto di Chase HQ - inseguire i malviventi e catturarli. Ma questa volta non è necessario speronare le auto dei cattivi per farle andare a sbattere, ci si può sporgere dal tettuccio apribile e sparargli con la propria pistola d'ordinanza.

Il gioco è stato ulteriormente imbellito con l'aggiunta di diversi extra che vengono gettati da un elicottero della polizia che vi assiste nella missione: armi extra, carburante e apparecchiature di comunicazione. Ciò aumenta notevolmente la giocabilità. Ci sono molte più cose da fare e quindi più da divertirsi.

Sia le versioni verticali che quelle cabinate di Special Criminal Investigation sono già in circolazione nelle sale giochi. Cominciate il conteggio alla rovescia per la conversione...



PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
SPEC 128	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c	USCITO
C64/128	L18000c • L21000d	USCITO



Una bella sgommata.

**CURVA INTERESSE PREVISTO**

Originale corsa di inseguimento e tamponamenti, che non riuscirà però a mantenere l'interesse a lungo.

# INDY 500

**ULTIMAMENTE** sono uscite così tante simulazioni di guida e di corse automobilistiche (senza contare i giochi che includevano sezioni di guida) che all'idea di doverne recensire un'altra mi sono sentito male come se avessi fatto indigestione di fichi d'India. Ma è bastato dare un'occhiata veloce a *Indy 500* per far tornare la voglia di "velocità". Se pensavate che si fosse raggiunto il massimo nelle simulazioni di guida avete sbagliato di grosso. *Indy 500* diventerà per questo tipo di giochi quello che *Bomber* è stato per i simulatori di volo: rivoluzionario.

Come avete già capito il gioco è basato sulla mitica 500 Miglia di Indianapolis - una gara annuale che è sempre garanzia di emozioni, incidenti e colpi di scena. Avete la possibilità di fare un po' di pratica sull'anello oppure tentare subito la qualificazione alla gara vera e propria. C'è anche l'opzione per gareggiare senza avere danneggiamenti all'auto in modo da continuare a correre anche se entrate in collisione con le barriere o le altre vetture.

Dal volante della vostra auto potete vedere la pista scorrere davanti a voi, grazie a una spettacolare grafica a vettori solidi in 3D, e alle vostre spalle, grazie agli specchietti retrovisori. La grafica a vettori solidi tridimensionale non è certo una novità e allora che cosa ha di così speciale? In una sola parola - la velocità! È tutto straordinariamente veloce tanto da essere il simulatore di guida più veloce per PC realizzato fino ad ora.

La sensazione di essere realmente al volante di una formula Indy che vi dà questo programma è incredibile - provate a prendere una curva troppo velocemente e subito andrete verso l'esterno contro le barriere. Urlate un'allora

## PIANO DELLE USCITE

IBM PC	L450000	USCITO
--------	---------	--------

L'ELECTRONIC ARTS taglia il traguardo con la migliore e più veloce simulazione di corsa in circolazione!



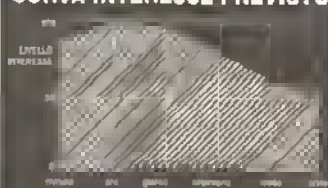
anto ad alta velocità e ambedue le monoposto inizieranno a girare su se stesse lungo la pista con i pezzi che volano da tutte le parti sull'asfalto. Il realismo è certamente il pregio migliore di *Indy 500*. Se c'è un incidente, le auto danneggiate non scompaiono misteriosamente come succede in molti programmi, ma le troverete sempre nella stessa posizione ad ogni passaggio.

## VERSIONE PC

Se avete un PC allora dovrete provare questo gioiello, un programma dello stesso livello di *Bomber* che non deve mancare nella vostra collezione. La grafica a vettori vi stabilizza e la velocità vi impressionerà ancora di più. Naturalmente i possessori di un 386 godranno dei benefici di questa velocità, ma non dovete ignorare il programma se avete un computer più lento. Su un PC a configurazione standard avete a che fare con il solito suono a beep, ma se volete proprio godervi il rombo del vostro motore il programma è compatibile con alcune schede sonore per PC. Senza dubbio uno dei migliori titoli dell'anno.

**GRAFICA 9**      **FATTORE DI 4**  
**AUDIO 6**      **FATTORE GIOCO 9**  
**K-VOTO 535**

## CURVA INTERESSE PREVISTO



Un gioco spettacolare che non vi annoierà facilmente.

Potete sospendere una corsa dopo un incidente premendo il tasto ESCAPE. Quindi potete selezionare il replay che mostra come è avvenuta la collisione, "ripresa" da vari punti tra cui una vista televisiva e da satellite (con vista dall'alto). Le scene al replay ricordano molto quelle esterne di *Bomber* dell'Activision - non è una caratteristica indispensabile ma è senz'altro ben accetta.

Il gioco quindi è stupendo da vedere, ma da giocare come è? Beh... grande! Lo ho giocato con la tastiera e ho trovato i controlli molto sensibili. Detto questo, il gioco è tutt'altro che uno scherzo. È molto facile giudicare male una curva e trovarsi a girare verso l'esterno dopo aver stretto troppo una curva. E quando iniziate a girare, vuol dire girare vorticosamente come una trottola. Senza dimenticarsi che c'è il rischio di sottosterzare e andare a sbattere contro le barriere all'esterno della pista con la conseguenza di una gomma esplosa e di una squallida.

*Indy 500* è senza dubbio la miglior simulazione di corsa automobilistica mai prodotta finora. Ha tutte le qualità e le caratteristiche che lo rendono molto di più che un ottimo gioco. Anche se non amate questo genere di giochi vi raccomando di darci un'occhiata perché ne rimarrete ugualmente impressionati. Con la sua stupefacente grafica e la grande giocabilità sarà sicuramente uno dei giochi dell'anno.



# LASER SQUAD

## La BLADE vi porta tra i Rambo del futuro

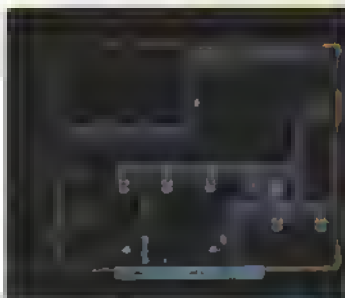
**ESSERE** un manne nell'anno enne-mila vuol dire vivere una vita totalmente noiosa. Sentire in prima linea, se non in primissima, i matine del futuro sono sempre là dove è più facile rischiare la pelle: colorite in involta, basi da difendere, misteriosi pianeti alieni...

In *Laser Squad* siete al comando di un gruppo di intrepidi soldati. A vostra disposizione avete armi sofisticatissime con cui equipaggiare i membri della squadra. Cinque scenari, differenti e sette livelli di difficoltà metteranno a dura prova le vostre capacità tattiche e strategiche, oltre che i vostri nervi. Guardare degli uomini in battaglia e vederli morire a causa di una decisione errata non è la stessa cosa che guardare impersonali pedine di cartone colorato scontrarsi su una mappa ad esagoni...

Sperata la schermata iniziale, avete l'opzione se giocare contro il computer o contro un amico. Ci sono cinque scenari tra cui potete scegliere: questi vanno dall'attraversamento di un pianeta ostile abitato da feroci e misteriosi organismi alieni alla difesa di una stazione lunare. Ogni scenario è descritto sul manuale di istruzioni, costituito da un fascicolo in italiano completo e comprensibile.

Scelto lo scenario che più vi aggrada potete esaminare i componenti della vostra squadra ed equipaggiarli come preferite. Una squadra è composta da un numero di uomini variabile, solitamente otto. La squadra tipo consiste in due sergenti e sei uomini di linea ma, secondo lo scenario scelto, questa composizione può variare parecchio. Oltre agli "uomini" nel senso stretto della parola a disposizione vostra o dell'avversario possono esserci androidi, droidi da battaglia (robot cingolati guidati da computer) o alieni di varie razze. Ogni componente della squadra è caratterizzato da punti caratteristici tipici del QdR come Forza, Destrezza, Resistenza ecc...

Prima di iniziare il gioco dovete equipaggiare i vostri uomini. Per fare ciò disponete di un numero limitato di crediti con cui acquistare armi ed armature. Esistono quattro tipi di armature (che variano in peso e robustezza) ed una grande varietà di armi: fucili laser, fucili mitragliatori, pistole, lanciafucili portatili, pugnali, spade-laser, gra-



nale normali o a tempo e molti altri utili aggeggi. Ogni arma ha il suo costo in crediti ed un numero limitato di munizioni, quindi conviene acquistare anche qualche caricatore di riserva così da non trovarsi all'asciutto proprio nel mezzo della battaglia. Il metodo di selezione ed acquisto è intuitivo, ed ogni arma è descritta dettagliatamente nel manuale di istruzioni.

Finalmente inizia la battaglia vera e propria: il campo di battaglia è visto dall'alto. Il combattimento si svolge in modo simile e quanto avviene nel QdR tipo *Ultima*, ma è molto più sofisticato. Ogni uomo ha a disposizione un certo numero di punti-azione. Questi punti possono essere spesi per effettuare le numerosissime azioni permesse dal gioco, nell'ordine voluto. Non è necessario muovere gli uomini uno alla volta: è possibile muovere un uomo, facendogli spendere un certo numero di punti azione, quindi muoverne un altro e ritornare successivamente al primo, completando la mossa.

Le azioni permesse includono muoversi, sparare (sono permessi tre tipi di fuoco: automatico, immediato e mirato), fare attacchi corpo a corpo, aprire porte e portelli, lanciare granate, esplorare con il radar l'area circostante (mostra una mappa dell'intero campo di battaglia insieme alla posizione dei nemici individuali) e piazzare cariche a tempo. Se il manne termina la sua mossa conservando un certo ammontare di punti-azione ha un'altra opzione a sua disposizione: il fuoco di opportunità. Questo significa che l'uomo ha la possibilità di sparare durante il turno di movimento dell'avversario contro gli avversari che vengono avvistati. Pensate ad un manne appostato dietro a un angolo in fondo a un corridoio pronto a balzare fuori non appena qualcuno tenta di avvicinarsi. Aggiungete a ciò il fatto che nessuno conosce la posizione degli avversari fino a quando questi non vengono avvistati ed immaginate la tensione che caratterizza uno scontro tra i corridoi e le stanze di una piccola base spaziale.

Ogni scenario ha obiettivi particolari che vanno dalla semplice sopravvivenza alla distruzione di installazioni avversarie o all'assassinio di un personaggio particolare. Già al terzo o quarto livello dei sette disponibili non è facile sconfiggere il computer, ma ovviamente il massimo del divertimento lo si ha giocando contro un amico.

La grafica è ridotta all'essenziale, tranne che

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	L39000d	USCITO
C64/128	L25000c + L25000d	USCITO
MSX	L25000c	USCITO

**VERSIONE AMIGA**

Un gioco rapido e divertente. Grafica e sonoro sono ridotti all'essenziale ma la tensione è garantita e si mantiene costante durante tutta la partita. Sconfiggere il computer ai livelli più alti vi porterà via un po' di tempo e la possibilità di sponzionala sempre nuove tattiche rende la longevità di questo gioco molto elevata. Alla lunga però la scarsità degli scenari disponibili può farsi sentire.

**GRAFICA 6    FATTORE IQ 7**  
**SONORO 6    FATTORE GIOCO 8**  
**K VERDETTO 885**

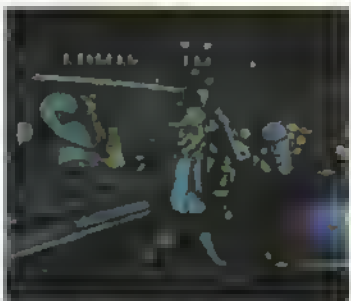
nelle schermate introduttive, ma i campi di battaglia sono ben caratterizzati e ricchi di particolari. Per inviare i comandi il programma impiega un rapido sistema a menu che rende il gioco fluido ed immediato.

Paradossalmente il principale difetto del gioco è la scarsità degli scenari. Sono solo cinque, e sebbene sconfiggere il computer in tutti e cinque richiederà parecchio tempo, secondo me la potenzialità del gioco è molto maggiore. Con lievi adattamenti il sistema di *Laser Squad* può permettere di ricostruire virtualmente ogni scontro armato della fantascienza, dalla caccia all'alieno di *Alien* agli scontri tra imperiali e ribelli di *Guerre Stellari*. Un dischetto di espansione con nuove armi, regole e scenari o, meglio ancora, un dischetto che permetta di costruire tutto ciò da sé sarebbe veramente benvenuto.

*Laser Squad* è un gioco sorprendente poiché nella sua semplicità riesce ed essere un'esperienza gratificante per ogni tipo di giocatore. I wargames convinti non resteranno delusi, ma il mio consiglio è che anche gli amanti dello spare-fuggi dovrebbero darsi un'occhiata: garantiamo che nel gioco si spara e si fugge moltissimo!

**CURVA INTERESSE PREVISTO**

Un gioco molto bello a cui sarà piacevole riciclare di tanto in tanto.



La spettacolare schermata per scegliere il livello di difficoltà

# VENDETTA

## La SYSTEM 3 si prende la rivincita sui cinici a 16-bit

**IL** nniero scorso abbiamo esaminato Myth della System 3 e ne siamo restati impressionati. Perché? Per due ottime ragioni. Primo, alla faccia del cinismo degli utenti di 16-bit, convinti che le macchine a 8-bit lacciano parte della pioniera, la System 3 continua a sviluppare nuovi giochi per i formati a 8-bit. Secondo, il risultato è altrettanto buono, se non migliore, di un sacco di programmi cosiddetti sofisticati propinati agli utenti di ST e Amiga. Attualmente, la System 3 ha quasi completato lo sviluppo di Vendetta, un gioco per il C64 che, una volta di più, dimostra che la tecnologia degli 8-bit è lnnge dall'essere delunta.

Il gioco è basato sull'ipotetica esistenza di una tecnologia che permette, a chiunque sia in grado di procurarsi il plutonio necessario, di costruire una bomba atomica. Lo scienziato che ha progettato l'arma e sua figlia sono stati rapiti da un'organizzazione terroristica. Voi, un vigilante, avete il compito di salvare il professore e sua figlia. La vostra posizione, però, vi costringe non solo a vedervela con i terroristi, ma anche a fare in modo che gli zelanti poliziotti rimangano convinti che siete dalla parte della legge e dell'ordine e non che state tentando di fare dei soldi speculando sulla situazione. Per raggiungere lo scopo, dovrete procurarvi le armi e gli altri pezzi di equipaggiamento che vi potranno servire, oltre a raccogliere le prove necessarie a confermare la vostra storia.

Il gioco inizia con una sequenza introduttiva decisamente seducente, nella quale viene mo-

### LAVORO DI SQUADRA

Parlando di Vendetta con quelli della System 3, c'è voluto poco per capire che lo sviluppo è stato soprattutto un lavoro d'equipe: ciascuno ha potuto contribuire inserendo le proprie idee per fare evolvere il gioco dal concetto originale a quello che è adesso.

Il risultato è gigantesco. Anche se il gioco è stato compresso al massimo, la memoria del C64 è stata spremuta fino all'ultimo byte. L'incredibile grafica è stata creata da Dokk e da Tony Hagar. Il programmatore interno della System 3, che attualmente sta lavorando alla grafica della versione per ST di Myth. Nel frattempo, i Macs of Noise hanno succhiato tutta la potenza possibile dal generatore sonoro SID per ottenere degli spari, delle esplosioni e dei grugniti credibili.

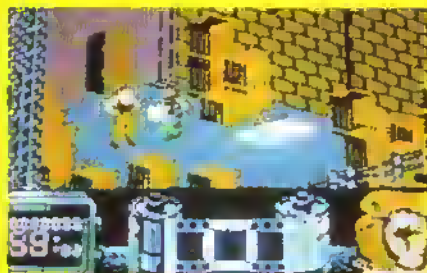
L'uomo che ha scritto il codice è Stan Scherbin, un mago del C64. Ha scritto Vendetta con il Programmer's Development System per il 6502 su un 64C che montava una cartuccia Expert.

Stan ha evitato di legare troppo il progetto all'hardware del C64. Gli spille hardware vengono sì usati, ma sono stati mascherati per ottenere gli effetti 3D del gioco. Il resto della grafica e gestione dei diversi grafici molto complessi. Questi diversi grafici combinano gli spille con delle immagini in bitmap e con grafica vettoriale per ottenere l'effetto finale, che è proprio eccellente.

Il nostro eroe. Ora è disarmato e vulnerabile, ma se recupera un'arma potrà rispondere al fuoco.

Il classico cattivone. È armato e pericoloso. Il colore dei pantaloni indica la sua pericolosità (non è uno scherzo!).

Queste casse potrebbero nascondere qualsiasi cosa di utile. Ogni volta che entrate in una stanza, ogni cosa appartenibile lampeggia in un corner (uno di localizzato).



Il poliziotto da polso segna il tempo che resta, oltre che il punteggio. La striscia verde indica l'energia che vi resta.

La pellicola mostra tutti gli oggetti che avete con voi, fornendo una specie di inventario visivo.

Lo zaino mostra gli oggetti che state usando. Un po' più indica che è in corso un combattimento e man mano...

strata la videoregistrazione del rapimento - ed eccovi immersi nel gioco. La sequenza è accompagnata da una stupenda colonna sonora d'atmosfera composta da Matt Grey.

Niente male, per ora, vero? Beh, il meglio deve ancora arrivare! Vendetta è composto da due giochi in uno. Nella prima metà del gioco, dovrete esplorare diversi ambienti, rappresentati in un fantasmagorico 3D, con la più totale libertà di muovervi davanti e dietro agli oggetti che incontrate, di raccogliervi o abbandonarli e di interagire con i personaggi che incontrate (il che, in genere, vuol dire pestarli a sangue prima che loro pestino voi). E, a questo punto cominciate a chiederli se, per caso, il vostro C64 si è trasformato improvvisamente in Amiga. Già, la grafica è proprio così eccezionale!

La seconda sezione è una simulazione di guida, ancora una volta in 3D. Questa parte del programma era ancora in fase di sviluppo quando abbiamo provato Vendetta, ma per quanto abbiamo potuto vedere, sembra anch'essa molto buona. Non si deve solo restare in carreggiata, ma anche prestare attenzione alle macchine dei banditi, a quelle della polizia ed agli ostacoli.

Il gioco comincia in un magazzino deserto e avete solo un'ora per completarlo, così ci sono momenti in cui l'azione si fa frenetica. Quasi subito venite assaliti dai terroristi; non sono tipi



che si fermano a fare domande: quelli vi vengono addosso subito! E in tali situazioni che ci si rende conto di quanto sia comoda la possibilità di movimento a 360 gradi, specie se si deve indietreggiare sparando, ammesso che siate già entrati in possesso di un'arma. Purtroppo, anche se avete una pistola per poterla usare ci vogliono le munizioni. Dovete procurarvi un'arma appena possibile, perché andando avanti nel gioco i terroristi sono tutti armati.

Poi, sta a voi trovare l'auto, e imparare ad usarla per liberare la ragazza e il padre.

Comunque ve la cavate, siamo certi che anche a voi Vendetta farà lo stesso incredibile effetto che ha fatto a noi. Attendetevi un po' presto una recensione dell'aghiata.

### TANTO PER CAMBIARE SOGGETTO...

Eccovi una brevissima anteprima di cos'hanno in cantiere quelli della System 3 dopo Vendetta. Per ora, l'oggetto misterioso ha il nome in codice di *Finbo's Quest*, anche se quando finalmente verrà distribuito potrebbe avere un'altro nome. K ha potuto darci un'occhiata brevissima in una recente visita alla System 3 e possiamo dirvi che è proprio gustoso. Si tratta di un nuovo gioco di piattaforme paracadista più piacevole del solito. Se volete saperne di più (e siamo certi di sì), non perdetevi le prossime indicazioni sui futuri numeri di K.



# GALAXY FORCE

L'ACTIVISION porta su computer il mostro ad otto zampe della Sega

Force della Sega è un coin-op uscito l'anno scorso, che probabilmente si trova soltanto nelle sale giochi più grandi della vostra città. Questa infatti non è una macchina da bar come tutte le altre, ma un gigantesco mostro a otto zampe, con un seggiolino idraulico, uno schermo enorme e altoparlanti da tutte le parti. Un vero colosso, enorme anche secondo gli standard della Sega.

Tuttavia, come accade spesso in questi casi, la versione "deluxe" di Galaxy Force fu l'unica parte buona di un grosso fiasco finanziario che comprendeva anche le versioni tradizionali. Sfortunatamente per la Sega, senza il seggiolino idraulico che va all'indietro quando l'astronave si proietta in avanti, il gioco non era più lo stesso. Così, dopo un breve successo iniziale, questo prodigio idraulico e sonoro da bar iniziò ad entrare nel dimenticatoio.

Quasi contemporaneamente, il capo dell'Activision Rod Cousens annunciava alla stampa che la sua società aveva acquistato i diritti del gioco per convertirlo su home computer. Il programma probabilmente sarebbe uscito a Natale. I giornalisti riuniti all'Hotel Intercontinental di Londra ci rimasero a bocca aperta e molti si dimostrarono piuttosto scettici sul successo dell'impresa. Avevano ragione?

Beh, chi conosce il coin-op non penserebbe mai che questa è la conversione di Galaxy Force. Giocarlo sul computer non ha nulla a che vedere col giocare negli arcade. Si tratta di un'esperienza completamente diversa, tanto da farvi domandare: è giusto che una conversione incompetente abbia lo stesso nome del gioco originale?

Il Galaxy Force delle sale giochi ha una grafica

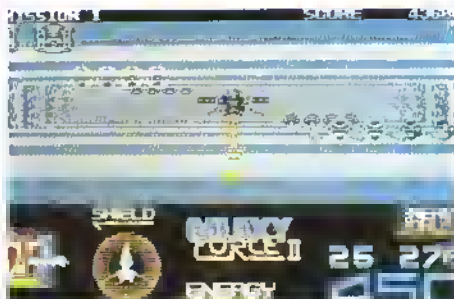
incredibilmente veloce e dettagliata, un'ampia palette di colori e un'astronave che può rallentare, accelerare e girare quasi completamente su se stessa. La versione ST è lenta, la grafica è squadrata, utilizza poco colore e ha un'astronave che r. gim a 360 gradi non li fa nemmeno in sogno.

I cinque livelli si selezionano spingendo il joystick a destra, in modo da fare apparire un'immagine degli scenari di ciascun livello: caverne, tunnel, combattimenti aerei, voli nello spazio, ecc. Il vostro compito, oltre a colpire qualsiasi oggetto che compare davanti al mirino computerizzato, consiste anche nel penetrare in una fortezza per distruggere il quartier generale del nemico.

Tutti i livelli si giocano più o meno nello stesso modo. Il quadro di controllo della vostra astronave vi indica gli scudi protettivi, i bonus d'energia e il tempo rimasto a disposizione per completare la missione. Potete anche raccogliere delle armi aggiuntive, ma queste non aumentano di molto la vostra potenza.

La parte migliore del gioco probabilmente è quella all'interno della fortezza dove, virando a destra e a sinistra, dovete cercare di evitare i muri che delimitano il vostro percorso. Anche qui però ci sono dei problemi dovuti allo scarso metodo di controllo dell'astronave e al fatto che, in caso di collisione, talvolta e praticamente impossibile rimettersi nella posizione "grista" per andare avanti.

Questa versione di Galaxy Force in sostanza è soltanto un rudimentale sparatutto in 3D con grafica



Certamente lo spazio visto in 3D non dovrebbe essere così squadrato.

e sonoro mediocri, mentre il coin-op originale può vantare una grafica tridimensionale fantastica grazie ai suoi due processori a 32-bit, e con un chip sonoro a 16-bit la musica non è da meno. Purtroppo l'idea alla base del gioco non è mai stata nulla di speciale e senza il cabinato col seggiolino idraulico e il super accompagnamento sonoro Galaxy Force non vale molto.

### PIANO DELLE USCITE

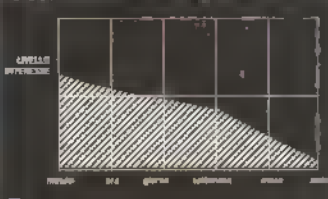
ATARI ST	£49000d	USCITO
AMIGA	£18000d	USCITO
SPECTRUM	£18000c	USCITO
AMSTRAD	£18000c • £29000d	USCITO
C64/128	£18000c • £21000d	USCITO

### VERSIONE ST

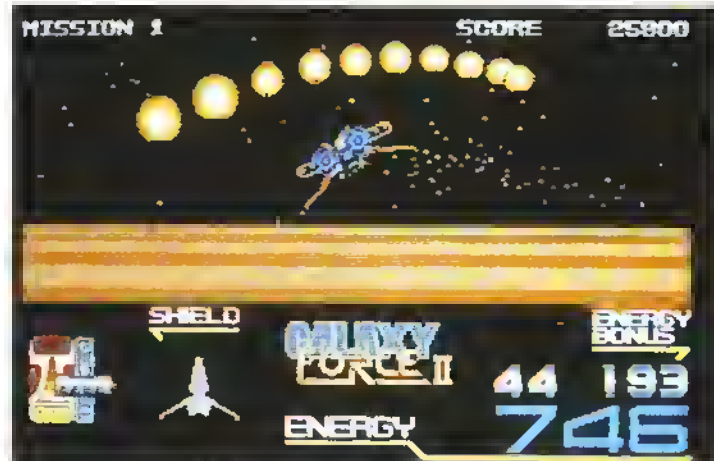
Per la Dementia questa versione ST di Galaxy Force è certamente un parto mal riuscito. Le routine 3D di questa casa di sviluppo risultano infatti poco convincenti, e la grafica è come quella dei giochi che gravano sul C64 quattro anni fa.

GRAFICA	4	FACTORE GI	3
AUDIO	4	FACTORE GIOCO	3
<b>K VOTO 39S</b>			

### CURVA INTERESSE PREVISTO



Una conversione poco competente e deludente. Vi deluderà dal primo momento senza possibilità di recupero.



# DRAKKHEN

RPG d'oltralpe dalla  
INFOGRAMES

**ULTIMAMENTE** i francesi hanno iniziato a rappresentare più che una minaccia per il monopolio inglese sul software. Esaminando prodotti come l'eccellente *Future Wars*, pubblicato appena prima di Natale, e questo *Drakkhen* non è arduo pensare che il 1990 sarà un anno favorevole per i cuori transalpini. *Drakkhen* è un GdR ambientato in un tipico mondo fantasy, dove quattro tipici avventurieri hanno il difficile compito di sconfiggere una tipica orda di demoni malvagi. Come nella maggior parte dei GdR siete voi a creare i quattro protagonisti, ma non avete l'opportunità di rilanciare i dati se le caratteristiche ottenute non vi soddisfano, così è facile avere una compagnia molto varia. Potendo scegliere tra guerrieri, scout, maghi e sacerdoti avete un'immensa gamma di combinazioni ed abilità differenti a vostra disposizione. Tutti i comandi sono dati via mouse e tastiera, grazie ad un sistema operativo piacevolmente razionale, durante gli spostamenti il gruppo viaggia unito. Premendo Return si divide il gruppo in quattro e, successivamente, è possibile inviare comandi separati ad ognuno di essi.

L'unico problema connesso allo spostamento del gruppo (o di un personaggio) è il fattore tempo: dovete decidere dove volete dirigerlo, quindi sedervi e aspettare che arrivi a destinazione. Questo richiede ogni vol-

ta almeno trenta secondi. Per manipolare un oggetto sullo schermo occorre piazzare il cursore su di esso e quindi premere il bottone sinistro, in modo simile a quanto avviene nei giochi della Sierra. Quando selezionate un personaggio singolo appare una lista di comandi accessibili, tra cui un'utile opzione di *search*. L'interazione tra i personaggi controllati dal computer ed i vostri è schematica ma efficace. Potete scegliere fra salutarli, interrogarli o impressionarli. La maggior parte delle volte una scelta oculata vi procurerà utili informazioni, anche se di tanto in tanto la risposta sarà un attacco proditorio.

Anche il combattimento è gestito in modo semplice ed efficace. Basta portare il cursore sulla creatura che si desidera attaccare e cliccare: il personaggio più vicino sterzerà automaticamente un colpo. Ovviamente non aspetterete che gli avversari stiano a guardare. Maghi e sacerdoti possono impiegare vari incantesimi, ed il modo di utilizzarli non è molto differente: basta selezionare l'incantesimo e cliccare sul punto in cui si vuole

che esso abbia effetto. Come GdR, *Drakkhen* è superiore alla media, nonostante manchi di quella profondità che fa di un gioco un classico. Nel complesso, offre un divertente e duraturo excursus in una tipica vicenda fantasy.

## PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L40000d	USCITO
AMIGA	L40000d	IMMINENTE
Non sono previste altre versioni		

## VERSIONE AMSTRAD

Il pregio maggiore è la velocità. Combinata con il fluido sistema di comandi, fa sì che il gioco proceda senza inutili rallentamenti. La grafica è soprattutto funzionale, ma garantisce alcune piacevoli sorprese verso la fine del gioco. Un GdR degno del suo prezzo.

GRAFICA	8	FATTORE QI	2
AUDIO	2	FATTORE GIOCO	7
K-VOTO 773			

## CURVA INTERESSE PREVISTO



Un grande divertimento fin dalle prime battute per un gioco piano di dettagli. Ma verso la fine l'interesse scema.



I quattro avventurieri (rappigurati nel pannello di status a sinistra) iniziano l'asplorazione di un antico edificio. Come potete vedere la bella grafica in 3D di *Drakkhen* è estremamente evocativa.

# THE UNTOUCHABLES

La OCEAN dimostra che con Elliot Ness nessuno riesce a farla franca!

**ELLIOT** Ness, il leggendario e incorruttibile antagonista di Al Capone interpretato da Robert Stack, era il protagonista di una famosa serie di telefilm degli anni '50. A quei tempi l'interesse per la Chicago dei gangster era grande, così cinema e televisione vi pescarono dentro a piene mani e i grossi nomi come Cagney, Lorré, Bogart e il buon vecchio Edward G. fecero la loro fortuna proprio interpretando il ruolo del giustiziere.

Di recente, comunque, quel periodo storico ha vissuto una sorta di revival e ci sono stati parecchi tentativi di sfruttare nuovamente il vecchio filone delle bande di gangster. Non solo sono stati ritrasmessi in TV gli episodi interpretati da Robert Stack, ma è anche usata un film chiamato appunto Gli Intoccabili, con Sean Connery e Kevin Costner, che ha riscosso un grosso successo. Il gioco della Ocean si basa fedelmente sulla trama di questo film.

All'inizio, nei panni di Elliot Ness, vi ritrovate in un magazzino pieno di casse di liquori con il compito di raccogliere 10 indizi per provare che si tratta di bevande alcoliche di contrabbando. Questo comporta sparare ai "commercialisti" di Capone (riconoscibili dal cappotto marrone) e i raccoglie-

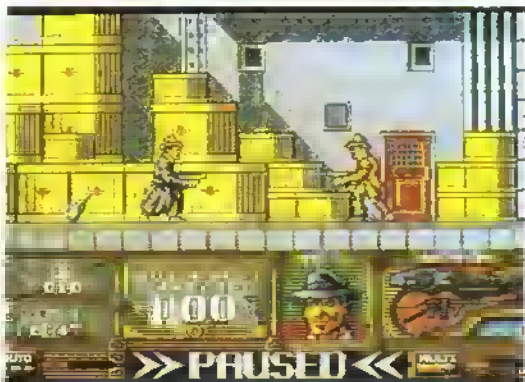
re i documenti che lasciano cadere. Contemporaneamente, ve la dovete vedere anche con gli altri membri della banda, che hanno tutta l'intenzione di spedirvi dritti dritti all'altro mondo.

A volte, quando vengono colpiti, i membri della banda lasciano cadere dei bonus estremamente utili che dovete raccogliere, poiché possono equivalere a un completo rifornimento di munizioni e di energia o a un tempo limitato di fuoco continuo. Come se tutto ciò non fosse già di per sé una prova piuttosto impegnativa, dovete raccogliere i dieci indizi entro un determinato limite di tempo. Il trucco per riuscire sta nel ripartire equamente il vostro tempo fra la raccolta dei bonus quando è indispensabile e la caccia ai criminali.

Il livello successivo vi vede impegnati a impedire l'importazione illegale di alcool a un ponte di frontiera. Per riuscirci, dovete essere molto bravi a sparare. La stessa cosa vale anche nel livello del vicolo, dove vi attende una sparatoria che non è affatto uno scherzo: qui, infatti, il vostro personaggio si ritrova con le spalle al muro in un vicolo cieco. Schiacciando il pulsante di fuoco potete fargli girare velocemente l'angolo, ma i gangster appostati alle finestre sono pronti a scaricarvi addosso una raffica di proiettili. Avete soltanto un istante di tempo per prendere la mira, sparare e ritornare al sicuro dietro l'angolo. Il gioco continua con ulteriori sparatorie che avvengono in una stazione ferroviaria e, infine, su di un tetto. Qui però dovete cercare di evitare di colpire gli ostaggi caduti nelle mani dei banditi, e quindi è assolutamente indispensabile avere buona mira.

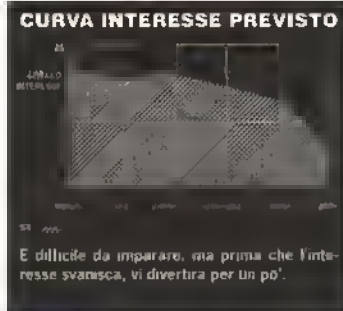
Una caratteristica di questo prodotto che balza subito agli occhi è che l'idea base del gioco e la sua realizzazione sono molto simili a quelli di Batman. La grafica e la struttura di gioco della prima parte di The Untouchables ricordano in particolare il primo e l'ultimo livello di Batman. Sfortunatamente, però, The Untouchables, pur essendo un gioco molto competente, non ha la stessa giocabilità dell'altra licen-

**Un'altra difficile scena di sparatoria.**



La scena nel magazzino - c'è già un bel bonus...

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
SPECTRUM	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c • L29000d	USCITO
C64/128	L18000c • L21000d	USCITO
IBM PC	NON DISPONIBILE	



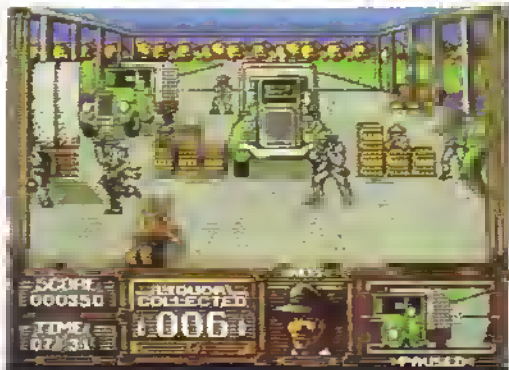
za cinematografica. Batman, infatti ha una giocabilità superba ed è estremamente vario, mentre The Untouchables risulta un po' troppo difficile e i vari livelli non sono molto diversi fra di loro.

Forse però non è tanto giusto fare troppi confronti fra questi due titoli. Pensando infatti ad altre recenti licenze cinematografiche, The Untouchables risulta, tutto sommato, un buon gioco. L'impatto iniziale potrebbe facilmente risultare negativo, ma perseverando e riuscendo a superare le difficoltà, lo troverete senz'altro divertente.

## VERSIONE ST

Essendo un titolo della Ocean è scontato che l'elemento audio-visivo di The Untouchables risulti estremamente raffinato. È un peccato però che, soprattutto nelle fasi iniziali, il gioco sia un po' troppo difficile, non permettendogli di diventare accessibile al giocatore medio così come avrebbe potuto. Nondimeno si tratta di una piccola pecca, per il resto The Untouchables è superbo.

GRAFICA 9 FATTORE OI 5  
AUDIO 7 FATTORE GIOGO 8  
K-VOTO 860



# BATTLE SQUADRON

Il seguito di *Hybris*  
dalla ELECTRONIC ZOO

**SE** c'è una parola che riesce a fare venire ai possessori di Amiga fanatici degli sparalutto un colpo apoplettico questa è 'Hybris'. Pubblicato circa all'inizio dello scorso anno, questo spara e fuggi dell'americana Discovery Software ha rappresentato nel panorama degli sparalutto per Amiga ciò che *F/A-18 Interceptor* è stato nel campo dei simulatori di volo, principalmente perché al momento della sua uscita non v'erano in circolazione altri titoli decenbi, fatta eccezione forse per *Sidewinder* e *Xenon*.

Tale fu il successo di *Hybris* che un seguito era inevitabile, ed eccolo qui. Non si tratta di un seguito ufficiale - in effetti non vi è alcun sottotitolo recante 'Hybris II' o cose simili. Ma è farina di Marlin Pedersen e Torben Larsen, la coppia che programmò l'originale, e dopo un'occhiata al gioco le similitudini sono innegabili. In pratica *Battle Squadron* si può davvero considerare 'Hybris 1990', un bel remix dell'originale, in cui Marlin e Torben hanno rispolverato la formula originale dando una revisione a grafica, sonoro e struttura di gioco.

La novità di maggior rilievo è l'opzione per due giocatori in simultanea, che purtroppo sembra essere assente in molti degli ultimi sparalutto. Combattere una bella battaglia in compagnia di un amico rende il compito assai più agevole ed il gioco più divertente. Ne risulta un sano livello di competizione: lavorate in coppia quando si tratta di eliminare gli alieni, ma non appena viene rilasciata una capsula-bonus il motto diventa 'ognuno per sé'.

Parlando di armi extra... in totale ve ne sono ben 25. Ricordate come in *Hybris* l'armamento venisse progressivamente potenziato attraverso una serie di livelli? Bene, le cose qui funzionano allo stesso modo, ma ci sono quattro diverse armi di base

da potenziare, ciascuna rappresentata da una capsula di diverso colore. Non vi è molta differenza nella qualità degli effetti che producono, e la scelta dell'arma si risolve tutta in una questione di gusto personale, ma provate le *Magma Waves* per ottenere distruzione su vasta scala.

Ovviamente vi è pure un corredo di *Smart Bomb* per quando le cose si fanno veramente difficili. Ogni livello è diviso in due sezioni; la prima si sviluppa sulla superficie del pianeta, dove fortunatamente gli alieni non sono troppo cattivi, mentre la seconda viene combattuta nel sottosuolo, all'interno delle caverne sotterranee del pianeta. Qui le cose si complicano, dato che i massicci alieni statici che fecero tanto sudare in *Hybris* sono di ritorno, ma questa volta ancora più grossi e muscolosi. Occhio alle enormi piante carnivore!

Ovviamente ritroveremo anche i guardiani di fine livello, più cattivi e pericolosi che mai. Questa volta non si tratta solo di scaricare loro addosso valanghe di colpi; la maggior parte di essi deve essere distrutta pezzo per pezzo secondo un ordine preciso.

*Battle Squadron* fa il suo dovere: i programmatori avrebbero potuto cavarsela offrendo solo qualche nuovo livello di scarso interesse e invece fa completa revisione che vi garantisce un gioco completamente nuovo che mantiene tuttavia il tocco vincente dell'originale. È molto difficile, almeno quanto *Xenon II*, ma esiste una schermata equilibrata che vi permette di aggirarvi con un gran numero di vite, velocità extra, armi aggiuntive e così via, per permettervi una buona partenza.

Esteticamente il gioco è un sicuro vincente, davvero un passo avanti rispetto all'originale con avversari più grandi e temibili e, cosa in qualche modo mancante in *Hybris*, con sfondi decisamente vari. Date un'occhiata al livello meccanico per vedere alcuni effetti che lasciano a bocca aperta.

In definitiva, *Battle Squadron* deve essere inserito nel gruppo dei tre migliori spara-e-tuggi per Amiga,



Azione bruciante offerta dai programmatori di *Hybris*.

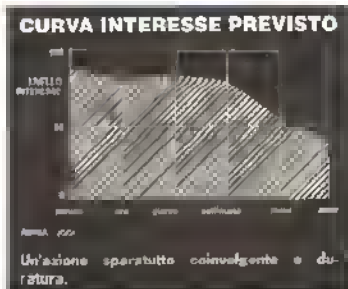
in compagnia di *Xenon II* e *Silkworm*. Assolutamente da non perdere.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L.39000d	IMMINENTE
AMIGA	L.39000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

**VERSIONE AMIGA**

Un'eccellente colonna sonora comprendente un gran numero di temi e di sfacchetti fa la sua parte e dal punto di vista grafico si possono muovere ben poche osservazioni. Sono i piccoli touch, come il valutato scorrimento laterale, che portano il gioco al vertice. L'unico cavillo è in scarse senso di profondità reso dagli sfondi (forse uno scorrimento parallax avrebbe contribuito a migliorare le cose). Tuttavia la inimitabile struttura di gioco e da ritenere un

GRAFICA	9	FATTORE QI	2
AUDIO	7	FATTORE GIOCO	8
K VOTO 867			





# TWINWORLD

Può un gioco di raccolta di oggetti, con sprite carini e simpatici, avere successo nel 1990?

Aspettatevi una sorpresa dalla UBISOFT...

**APRENDO** il manuale delle istruzioni la cosa che salta subito agli occhi è la scritta che compare sotto il titolo: "La leggenda del Sacro Amuleto". E abbastanza per far venire un colpo alla maggior parte degli appassionati di videogiochi. Ma cos'è, un gioco per bambini?

Beh, *Twinworld* certamente non può essere definito come l'ultimo prodigio tecnologico del divertimento elettronico. Come al solito, una qualsivoglia forza del male ha rotto qualche stupidissimo amuleto magico in 24 pezzi e, guarda caso, il vostro minuscolo personaggio deve saltare qua e là cercando di raccoglierti. Se lallisce, (sbadigli!) l'essere malvagio avrà la meglio su di lui e sui suoi smii e li farà tutti a lettere.

Ciononostante, a parte la musica campionata iniziale che è davvero oscena, *Twinworld* non mi è affatto dispiaciuto. E vi dirò di più: è enorme! Due dischi sull'ST? Con degli sprite così piccoli, è davvero tanto.

In questo gioco Ulopa, uno spuke animato deliziosamente, deve attraversare un terribile dominato dalle forze del male, uccidendo i mostri per far punti (e i punti, se evocate il mercante, vengono convertiti in premi) e cercando di superare a balzi i crateri pieni di lava. Il brutto è che Ulopa è armato soltanto di tre diversi tipi di bolle magiche.



In quelle foto non potete sentire la musica - ma è una fortuna!

Il numero delle bolle a vostra disposizione è piuttosto limitato, ma durante il corso del gioco potete ottenerne delle altre raccogliendo le pozioni magiche sparse sui vari livelli.

Ogni livello è suddiviso in due mondi: uno terrestre e uno sotterraneo. Per entrare in quest'ultimo, spesso è necessario essere in possesso della chiave adatta ad aprire una determinata porta. Ma occhio ai passaggi segreti! Utilizzandoli, talvolta, l'accesso è possibile anche senza chiave.

Il mondo sotterraneo riveste particolare importanza ai fini del gioco, poiché scorre parallelo a quello terrestre. Così, se in superficie trovate un

ostacolo troppo difficile da saltare, potete tornare indietro, entrare nel mondo sotterraneo e aggirare l'ostacolo passandoci sotto.

Con uno scenario così banale, il successo del gioco dipende tutto dalla realizzazione - e nel caso di *Twinworld* devo ammettere che nell'insieme i programmatori della Blue Byte hanno fatto un ottimo lavoro, riuscendo quasi a creare un'atmosfera da *Super Mario*.

Il piccolo Ulopa è stato realizzato con delle caratteristiche fisiche davvero "umane". I vostri salti infatti dipendono dal rapporto tra il peso, la forza di gravità e velocità acquisita. Così, ad esempio, quando vi capitano due ostacoli da saltare in successione, se dopo il primo salto non vi buttate subito all'indietro, a causa dello slancio acquisito andate inevitabilmente a finire dentro l'altro cratere e qui, ragazzi, c'è la lava!



*Twinworld* - Schermi ordinati e grafica chiara.

Neanche uccidere i mostri è un'impresa tanto facile, poiché la traiettoria parabolica delle bolle che sparate varia a seconda che voi siate fermo, saltate o vi troviate accucciato. Il punteggio che ottenete facendo fuori i mostri cambia in base al tipo di

bolla usato, che si seleziona semplicemente premendo la barra spaziatrice.

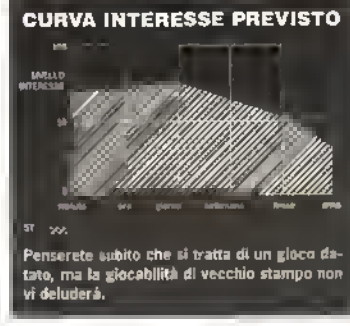
Alcuni salti sono molto difficili da effettuare, alcuni enigmi vi faranno diventare matti, e se non raccogliete tutti gli oggetti utili prima dello scontro finale, potete star certi che i mostri vi ridurranno in tanti piccoli pixel. Se siete dunque una di quelle persone che si graticano con l'agonia e l'estasi offerta da questo tipo di giochi (ma non credo che i sado-masochisti in circolazione siano poi molti), questo è un acquisto obbligato.

Quelli invece che hanno dei gusti un po' più

eclettici e meno soldi in tasca farebbero meglio a orientarsi verso un gioco come *Rack Dangerous*, o ad aspettare l'imminente uscita di *Dynamic Debugger*.

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L.40000d	USCITO
AMIGA	L.40000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

VERSIONE ST	
Non si può certo parlare di innovazioni tecnologiche e il suono avrebbe potuto essere molto più pulito. L'animazione però è realizzata molto bene.	
GRAFICA	B
AUDIO	5
FATTORE OI	7
FATTORE GIOCO	7
K VOTO 794	



# NEVERMIND



Sull'Amiga il gioco vi offre degli schermi molto belli e... degli enigmi da farvi arrovellare le meningi.

**FORSE** è il boom di Tetris, o forse la gente è semplicemente stufo di sparare a destra e a sinistra e di guidare superbolidi computerizzati, ma sta di fatto che, i giochi di pazienza sono tornati alla ribalta. Pochi tuttavia necessitano tanta capacità di ragionamento quanto questo incasinatissimo gioco che ci viene offerto dalla Psychclapse.

Never Mind è una sorta di puzzle animato in 3D che bisogna completare entro un determinato limite di tempo, con grafica ed effetti sonori profetici. Se questa vi sembra una definizione un po' vaga, aspettate di sentire il resto... è ancora più nebuloso.

Voi controllate una sorta di cavernicolo in perozoma, che può camminare sui muri o attraversarli in modo "warp" per posizionarsi sul piano giusto. Fai muovere questa sorta di uomo di Neanderthal ricche

L'originale puzzle della PSYCLAPSE vi farà passare notti insonni

de un po' di pratica. Spostando il joystick a destra, ad esempio, il vostro personaggio si gira in quella direzione rimanendo però fermo dov'è. Perciò, se a questo punto volete che inizi a camminare dovete spostare il joystick in avanti. Capito? Bene. Il compito del cavernicolo consiste nel completare dei puzzle e accoglierli i segmenti mancanti e inserendoli al loro posto. Per sistemarli nella posizione giusta, talvolta gli tocca passare attraverso i muri, e questo purtroppo gli fa perdere del tempo prezioso.

Un'idea di gioco semplice che la Psychclapse ha voluto abbellire con delle figure animali. Vi sono così i pezzi degli scacchi che si muovono come dei robot sulle mattonelle, mattonelle autodissolventi, mattonelle trasparenti e perfino isole e terrapieni. Nell'insieme, il risultato è estremamente avvincente. Never Mind è uno di quei giochi che si tira sempre in ballo parlando con gli amici: una battuta sul tempo e poi uno, facendo l'indifferente, è subito pronto a pavoneggiarsi per aver superato il livello 97. I giochi che suscitano questo tipo di competitività di solito sono belli e Never Mind conferma la regola. La difficoltà dei livelli aumenta progressivamente, e da quello che ho capito giocandone soltanto 5, arrivare al livello 300 (lebensì, ce ne sono proprio 300!) è un'impresa che probabilmente richiederebbe la capacità di tutti i cervelloni della Mensa messi insieme. Fortunatamente, per mezzo di una parola d'ordine potete rinunciare a giocare parten-

## VERSIONE AMIGA

Reca di quelle deliziose grafiche che sembrano ormai contraddistinguere la Psychgnosis, si fa volere particolarmente per l'animazione 3D dei puzzle, con le mattonelle che possono essere rimosse e spostate senza alterare la struttura globale degli stessi puzzle. La musica di accompagnamento e gli effetti sonori contribuiscono a rendere il gioco ancora migliore.

**GRAFICA 7**      **FATTORE QI 8**  
**AUDIO 6**      **FATTORE GIOCO 8**  
**K-VOTO 870**

## VERSIONE PC

Richiede scheda EGA e 512K di RAM compatibili con Amstrad 1640 e oltre e Tandy 1000, 3000, 4000, e 5000. Sul PC bisogna essere piuttosto agili con le dita per far muovere il cavernicolo e per completare i puzzle nel tempo stabilito. L'animazione è adeguata e la grafica è OK, anche se sullo sfondo nero i colori risultano un po' troppo chiassosi. Vi è comunque un'ottima selezione di opzioni di gioco, ed è disponibile sia sui dischi da 3.5" che su quelli da 5.25"

**GRAFICA 6**      **FATTORE QI 8**  
**AUDIO 6**      **FATTORE GIOCO 8**  
**K-VOTO 860**

do dal livello a cui eravate arrivati in precedenza e c'è anche un comando di aiuto. Anche se per pochissimi secondi, il comando di aiuto vi mostra la figura del puzzle completato consentendovi perfino di capire qual'è il vostro obiettivo. Chiaramente, la Psychclapse sapeva che questo era un gioco destinato a un pubblico adulto e quindi l'ha dotato anche di un fasto "boss". A che serve? A richiamare sullo schermo cifre e diagrammi per far credere al vostro capo ufficio, appena entrato nella vostra stanza, che state lavorando seriamente (e completare il livello 6 non è forse una cosa estremamente produttiva?).

Never Mind è un gioco di enigmi veramente avvincente che, insieme a titoli come Bonecruncher o addirittura il leggendario Boulderdash, vi ricorda quanto sia piacevole avere l'opportunità di usare il cervello, e non solo i riflessi. Un divertimento diverso dal solito.



Forse sul PC Never Mind non è così bello a vedersi come sull'Amiga, ma la giocabilità è analoga.

**CURVA INTERESSE PREVISTO**

Non è il tipo di gioco che finirete in cinque minuti - un divertimento di lunga durata!

PIANO DELLE USCITE		
ATARI ST	L.39000d	USCITO
AMIGA	L.39000d	USCITO
IBM PC	L.39000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

# BRUCE LEE LIVES!

LA SOFTWARE TOOLWORKS resuscita il muscoloso eroe del kung-fu dandogli anche un po' di intelligenza artificiale.

**LA** Software Toolworks senza dubbio non può essere accusata di produrre dei giochi tutti uguali. L'ultima volta, con *Life and Death*, ci aveva fatto giocare al dottore che cura i malati. Adesso, con *Bruce Lee Lives*, dobbiamo andare in giro a tirare dei calci in testa alla gente. Ovviamente voi interpretate la parte del buon Bruce che deve cercare di sconfiggere i vari uomini di Master Po. Ma vi dirò una cosa: non è facile.

Il combattimento di per se stesso non comporta grossi sforzi, dato che il controllo del vostro personaggio è stato realizzato molto bene. Ci sono circa 15 mosse che possono essere effettuate sia col joystick che con la tastiera, talvolta utilizzando anche il tasto *fire* o lo *shift*. Una cosa che può risultare molto utile è la possibilità di definire delle macro per programmare delle sequenze di tre mosse da richiamare durante il combattimento schiacciando un solo tasto.

Comunque, non entrerete subito in azione. Prima dovete dimostrare il vostro valore superando le prove di qualificazione. La vostra preparazione atletica ha luogo in una palestra dove prendete a calci e a pugni dei sacchi da allenamento. Scoprirete a vostra spese che impegnarsi in questa sezione è una prerogativa indispensabile per superare le prove di qualificazione. *Bruce Lee Lives* infatti non scherza: ha delle doti nascoste e mostra i denti subito... o quasi.

Avete presente quei giochi in cui una volta trovate le mosse adatte, si finisce sempre, sistematicamente, con l'eliminare l'avversario? Bene, *Bruce Lee Lives* non ha nulla a che vedere con queste cretinate. È un programma che impara, e quando capisce le mosse che voi fate di solito, le adatta alla pro-

pria tecnica di combattimento, addirittura rivolgendole contro di voi!

Quando l'ho giocato, ho superato la prima prova di qualificazione usando una serie di calci volanti, che mi erano riusciti subito bene. Così, pensando che tutte queste storie sul programma che impara fossero soltanto una trovata pubblicitaria scritta sulla scatola, ho affrontato la seconda prova e ho perso. La terza mi è andata ancora peggio. Non poteva trattarsi di una coincidenza.

Così sono tornato in palestra, mi sono velocemente perfezionato, ho definito una macro di calci volanti, calci bassi e calci volanti, e ci ho provato di nuovo. All'inizio mi è andata piuttosto bene, ma la seconda volta mi hanno dovuto fare una trasfusione di sangue! Credetemi, è un programma davvero intelligente.

Una volta superate le prove di qualificazione (se ci riuscite), prima dello scontro finale con Master Po, c'è un certo numero di missioni da compiere. La difficoltà di queste aumenta gradualmente e non pote-



Quella che vedete non è una semplice mossa: il programma vi consente di definire delle macro per sterzare attacchi multipli.

te affrontare le missioni avanzate se non avete completato quelle precedenti.

Una cosa: durante i combattimenti venite riforniti di energia a una velocità lenta ma costante. Il problema è che la stessa cosa accade anche al vostro avversario. Questa è l'unica cosa di cui mi posso lamentare, poiché il combattimento può diventare estremamente ripetitivo quando vi ritrovate molto vicini al vostro avversario. Nessuno dei due elimina l'altro, e se continuate ad attaccare, il vostro avversario non fa altro che mollarvi un sacco di sganassoni.

Quando state perdendo, però, questo vi può consentire di recuperare tutta l'energia persa. D'accordo che la recupera anche il vostro avversario, ma quando la sua scorta ha raggiunto il massimo non può continuare ad accumulare energia, quindi riuscite presto a recuperare lo svantaggio.

L'attrattiva principale di questo programma è comunque la sua 'intelligenza'. La grafica infatti è adeguata, ma non è niente di speciale (a differenza di *Budokan* della EA che sarà recensito prossimamente) e, a causa della trama, il tipo di armi o di tecniche impiegate non cambia mai.

A dispetto di tutto ciò, vale davvero la pena di dare un'occhiata a *Bruce Lee Lives*. È giocabilissimo, molto più impegnativo dei soliti picchiaduro che trovate in circolazione e senz'altro più longevo.

### PIANO DELLE USCITE

**ATARI ST** prezzo nc. IMMINENTE

**PC** L.49000 USCITO

**AMIGA** prezzo nc. IMMINENTE

### VERSIONE PC

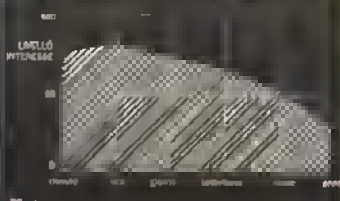
Veloce, colorata, ma soprattutto intelligente. Dal suono non c'è da aspettarsi nulla di buono - ma tanto ormai ci si è abituati!

**GRAFICA 7 FATTORE QI 6**

**AUDIO 4 FATTORE SPOC 7**

**K-VOTO 768**

### CURVA INTERESSE PREVISTO



L'intelligenza del programma vi piacerà subito e vi diventerà a lungo.

PROVE SU SCHERMO

AL PC show, lo stand della Edge è stato preso letteralmente d'assalto da orde di appassionati video giocatori che volevano giocare gratuitamente a Dams, un mostruoso coin-op a tre schermi. Questo però accadeva due anni fa. Darius infatti è arrivato sugli home computer soltanto adesso. Valava la pena di aspettare così lungo?

Darius è stata una delle prime macchine da bar ad utilizzare tre schermi uniti insieme che consentono di avere una visuale dal gioco molto ampia. La tecnica è stata poi ripresa in modo eccellente per il picchiaduro Ninja Warriors, a più di recente per lo stesso seguito di Darius: Sagai.

Sistamati in profondità all'interno del cabinato, i tre schermi rendono la grafica di Darius molto ben definita, luminosa, dandola quasi un'aspetto oleografico. All'inizio del gioco, una mappa galattica vi consente di scegliere la vostra rotta, e bastano pochi tentativi per capire quali sono le rotte da evitare. Lo scenario è quello tipico degli sparatutto, con l'opzione per due giocatori, armi-extra a locazioni sottomarina. Sfortunatamente, la Edge non è riuscita a mantenere l'effetto dato dal triplice schermo di Dams e ci presenta quello che in apparenza è uno dei soli



Notevole, vi pare? Peccato che la compressione dello schermo non funzioni poi molto!

# DARIUS

sparatutto a scorrimento orizzontale. Ma, fortunatamente, la giocabilità del coin-op originale non dipende interamente dai tre schermi. Darius è di per sé un ottimo sparatutto, valido soprattutto per la sua capacità di coinvolgimento, e questa prerogativa è presente anche nelle sue versioni per home-computer. La caratteristica più rilevante di questo gioco è infatti la sua ESTREMA difficoltà: preparatevi a lasciarci la penna non una, ma due, tre, quattro volte, prima di riuscire a sconfiggere gli orribili mostri acquatici che vi toccherà affrontare. Il primo avversario veramente pericoloso lo incontrate alla fine del primo livello. Un messaggio che compare sullo schermo vi rende noto che la "Fatty Glutton", un'enorme nave spaziale, si sta avvicinando". Questo crea in modo estremamente efficace un'atmosfera di crescente tensione mentre aspettate che vi si materializzi davanti il mostro, che poi risulta essere un pesce-verde gigante. Per accedere al livello successivo, dovete farlo esplodere colpendo ad una ad una tutte le sue pinne. I livelli in totale sono venti e per vincere dovete superarli tutti. Vedersela con i guardiani di fine livello senza aver raccolto un buon numero di armi-extra è pressoché inutile. I guardiani in-

LA EDGE riesce a far stare tre schermi in uno



L'azione può sembrare frenetica, ma in realtà è un po' lenta.

fatti si muovono in continuazione e ogni volta che li toccate perdete una vita. Quindi, a meno che non riusciate ad infliggergli dei danni rilevanti con i primi colpi, non vale nemmeno la pena di fare un tentativo. Darius vi offre la possibilità di controllare in modo avanzato le armi-extra, dato che raccogliendo determinati oggetti potete aumentarne la potenza. Inoltre, è possibile cambiare la posizione di parte dei cannoni a vostra disposizione. Questa conversione non deluderà gli appassionati di Darius. Poi non reggendo il confronto con alcuni dei migliori sparatutto attualmente disponibili, come Katakis, Armalyte, e il nuovo, splendido, X-Out (recessione sul prossimo numero), riesce infatti a ricreare sul home-computer l'atmosfera del coin-op originale. E per una conversione, questa non è roba da poco.

VERSIONE ST	
Cambiar dischi per far apparire i guardiani di fine livello, ricambiarsi dopo averli uccisi, o dopo che loro vi hanno fatto fuori, è una cosa davvero irritante che rovina un po' questa versione di Darius. A parte questo, per quanto riguarda grafica e sonoro il gioco raggiunge degli ottimi livelli. L'utilizzo del robot è un po' sciatto, ma lo scorrimento fila liscio come l'olio. Non gli avrebbe fatto male un po' più di velocità.	
GRAFICA	7
FATTORE QI	4
AUDIO	7
FATTORE GIOCO	8
K-VOTO 725	

PIANO DELLE USCITE	
ATARI ST	L38000d USCITO
AMIGA	L38000d USCITO
SPEC	prezzo nc IMMINENTE
AMSTRAD	prezzo nc IMMINENTE
C64/128	L18000c • L20000d USCITO

VERSIONE C64	
Questa era la versione più difficile da realizzare, visto che il C64 ha già a sua disposizione una gamma di sparatutto a scorrimento orizzontale (Armalyte, Urudum, Zynapse e altri) migliore di quella per qualsiasi altra macchina. I risultati sono piuttosto buoni e il gioco è ancora riconoscibile e giocabile come Darius. Veloce, colorato e graziosamente animato.	
GRAFICA	7
FATTORE QI	4
AUDIO	7
FATTORE GIOCO	7
K-VOTO 705	

**CURVA INTERESSE PREVISTO**

Darius vi diventerà finché non sarete riusciti ad eliminare tutti i guardiani di fine livello - ma per farlo vi ci vorrà un bel po' di tempo!

# BUSHIDO

L'adventure/picchiaduro della FIREBIRD

**BUSHIDO** è una parola giapponese che significa "la via del guerriero". Una particolare etica militare dell'alto medioevo nipponico. Nell'antica provincia orientale di Shimosa due clan, i Taira (cattivi) ed i Genji (buoni - voi, insomma) si picchiano da mattina a sera per decidere chi di loro è il migliore.

Con la vostra tipica presunzione decidete che un combattente solitario rappresenta la cosa migliore. Potete scegliere uno tra gli otto personaggi a disposizione. All'apparenza non sono molto diversi, ma durante il gioco vi accorgete che si comportano in modo genuinamente differente. Alcuni personaggi sono particolarmente adatti a combattere (il Guerriero di Montagna, per esempio) mentre altri sono più ferrati nell'arte di usare l'astuzia (come il Monaco Buddista).

Terminato l'allenamento del vostro personaggio è ora di scatenarlo dentro alla fortezza Taira. L'interno impiega una normale tecnica di sostituzione di schermi in assonometria, ma il programmatore ha aggiunto un leggero scorcio che fa sì che le stanze sembrino più grandi del normale e permette un protagonista più grande e meglio definito - un'idea insolita che funziona ottimamente. Se il personaggio viene ucciso la sua cintura magica lo trasporta nuovamente alla base, dove verrà "resuscitato".

dopo avere perso tempo prezioso.

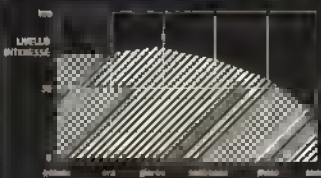
La maggior parte delle stanze contiene oggetti particolari che vi aiuteranno nel vostro compito: cibo, armi, pozioni speciali, bacchette magiche (sta a voi scoprire a cosa servono) e chiavi che vi permettono di accedere allo schermo successivo. Quando non state cercando oggetti o risolvendo problemi, vi menate con i nemici.

I giochi interattivi tridimensionali non hanno mai funzionato bene sul 64; vecchi classici come *Fairlight* e *Nosferatu* erano troppo lenti e solo *Head Over Heels* riusciva ad essere sufficientemente coinvolgente da compensare la mancanza di velocità. *Bushido* non coinvolge quanto *Head Over Heels* (non ci sono né abbastanza sequenze picchiaduro né abbastanza problemi da risolvere), ma è molto rapido e molto giocabile. Tutti gli appassionati di arcade/adventure sono avvisati.

**VERSIONE C64**  
Una piacevole musicchetta orientale accompagna una grafica altrettanto piacevole. Il punto forte del gioco è però la giocabilità.

**GRAFICA 8      FATTORE QI 4**  
**AUDIO 5      FATTORE GIOCO 8**  
**K-VOTO 795**

## CURVA INTERESSE PREVISTO

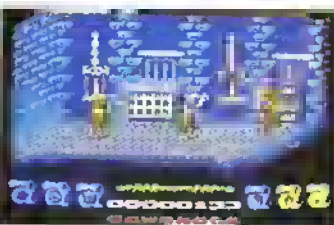


Una volta che vi siete abituati ad utilizzare tutti gli elementi del gioco, enigmi e combattimenti vi terranno impegnati per diverso tempo.

**PIANO DELLE USCITE**

**C64/128      L15000c • L15000d      USCITO**

Non sono previste altre versioni



Le sequenze "picchiaduro" utilizzano molte armi differenti, ma qualche possibilità di movimento in più avrebbe migliorato una già buona avventura/arcade.

# SPACE ACE

Il demo costoso della READYSOFT

**ALZI** la mano chi non aspettava la seconda puntata dei Laser-giochi, convertita su 16-bit... ah, bene! Infatti anche l'avventuriero più incallito sarà almeno incuriosito dal gioco di Don Bluth, o dalla sua grafica mozzafiato.

La trama è semplice: tanto per cambiare, personale l'eroe più macho della galassia e dintorni, Ace, che un bel giorno, in compagnia della bellissima Kimberly, decide di punire il cattivone di turno, il diabolico Comandante Borf. Ma arrivati alla fortezza dove si nasconde il vostro nemico, Ace viene trasformato in un debole adolescente dal Raggio Infantile, mentre Kimberly viene rapita dallo stesso Borf; iniziano così le vostre (dis)avventure nella stazione spaziale, che dovelte distruggere prima che venga occupata la Terra. Tra voi e Kimberly, si frappongono mostri di tutte le razze e di tutti i tipi, come un mostro di fango verde, un serpente sotto un ponte (chissà dove l'ho già sentita questa...), un corridoio con condotti energetici animati, ecc... fino al combattimento corpo a corpo con Borf armato, nemmeno che con un bastone infocato. Come per il fratello maggiore *Dragon's Lair*, i movimenti sono piuttosto limitati: in ogni scena potete fare 3 o 4 movimenti, e se ne sbagliate uno, tenetevi pronti a essere schiacciati da una trivella mineraria. In più, vi capiterà molto più spesso che in *Dragon's Lair*, di fare la cosa giusta al momento sbagliato, per cui potrà capitarvi di "pianarvi" alla terza scena perché

sbagliate la sincronizzazione dei movimenti di Ace. Comunque non ci metterete molto a risolverlo, visto che oltre tutto mancano le scene riflesse e tutto il divertimento si riduce a tentare una sequenza di mosse diverse da quella con cui siete caduti in una voragine senza fine. Inoltre nella confezione, con istruzioni in italiano, ci sono suggerimenti per ogni livello, che vi dicono a parole quello che voi dovelte tradurre in movimenti del joystick (non vogliamo turbare il lavoro, quelli della Ready Soft?), che rendono ancora più noioso il gioco. Chi si aspettava una conversione fedele, rimarrà un po' deluso; innanzitutto non ci sono i tre livelli di difficoltà dell'originale: difficile, con tutte le scene, medio, con qualcuna di meno, e facile, che era piuttosto ridotto; inoltre, l'unico livello (il più semplice), non presenta neanche tutte le sequenze. Tuttavia, udite, udite, è sufficiente mezzo mega (su Amiga) per vedere girare le sequenze animate e il gioco è in "soft" 4 dischi.

In definitiva, *Space Ace*, non è neppure e noio quanto *Dragon's Lair*, e quindi non vi stancherete fino all'ultima mossa, ma è molto più breve ed è comunque molto più simile a un demo che ad un gioco.

**PIANO DELLE USCITE**

**AMIGA      L39000      USCITO**

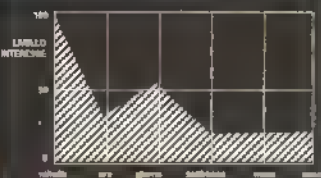


**VERSIONE AMIGA**

La grafica è molto bella, il gioco era molto più come il suo predecessore, visto che non ci sono le sequenze "soft" (che tuttavia non metterebbe molto a compilare questa versione rispetto all'originale).

**GRAFICA 8      FATTORE QI 2**  
**AUDIO 7      FATTORE GIOCO 3**  
**K-VOTO 595**

## CURVA INTERESSE PREVISTO



Consigliato solo ai fan di *Dragon's Lair*.

# OPERATION THUNDERBOLT

**LA** Ocean sta ottenendo buoni frutti dal suo accordo con la Taito. Fino ad oggi la ditta giapponese ha permesso alla società di Manchester di produrre le versioni domestiche di successi quali *New Zealand Story*, *Operation Wolf*, *Chase HQ* ed ora il seguito di *Operation Wolf*, il gioco in testa alle classifiche nel Natale '88.

I due lucidi mitragliatori Uzr montati su un'ampia consolle hanno fatto di *Thunderbolt* un favorito tra i giovanissimi. Ma non si tratta un giuoco per pupattoli in età prescolare - è una sfida capace di attirare giocatori di tutte le età.

La scelta che vi permette di tirare il grilletto e che alcuni dirottatori aerei stanno tenendo in ostaggio dei passeggeri nel cuore della giungla africana. Il governo decide di passare alle maniere forti ed invia il commando qui entrate in scena voi, con in pugno il joystick o la pistola ad infrarossi.

Il gioco migliora i livelli a scorcimento di *Op Wolf* con alcuni originali scenari in 3D, la Insele vera, pero, e che l'attrattiva del gioco deriva dal piacere di sparare a destra e a manca. Questo non è certo un gioco per pacifisti, o per chiunque abbia qualche dubbio sulla moralità della guerra.

Per riuscire a salvare gli ostaggi dovete superare otto durissimi livelli senza che il "barometro",

che indica il vostro livello vitale, scenda a zero. La vostra presenza sullo schermo si limita al mirino della vostra mitragliatrice con cui, durante gli scontri, potete raccogliere lancia razzi, munizioni extra, gabbioni antiproiettile, granate e cassette di pronto soccorso sparando a questi oggetti non appena compaiono.

Il primo livello vi vede abbattere ondate di soldati nemici durante la vostra avanzata verso la spa nemica. Strappate a quest'ultima le informazioni in suo possesso e passate al livello due - il Deposito di Munizioni. In questa sezione il vostro unico obiettivo è di riformare le vostre giberne.

Nel terzo livello vi trovate a bordo di una jeep; questo è uno dei livelli in 3D più impressionanti. Il vostro scopo è di raggiungere il covo nemico dove sono stati trasferiti alcuni degli ostaggi.

Il quarto livello vi dà la possibilità di salvare uno degli ostaggi - ma dovete essere un tiratore veramente scelto per riuscirci. Per liberare lo sfortunato dovete far saltare ad uno ad uno i riciclatori di una porta con colpi molto precisi. Alla fine del livello, un ufficiale armato fino ai denti cercherà di fermarvi.

Nel quinto livello scendete in acqua a bordo di una barca armata di mitragliatrice: ora dovete raggiungere il Quartier Generale nemico. Vi consigliamo di risparmiare alcuni razzi per questo livello se volete distruggere il mezzo da sbarco che punta verso di voi. Il sesto livello vi porta all'interno del QG dove altri ostaggi sono sorvegliati da altri ufficiali armati sino ai denti.

Gli ultimi due livelli vi conducono all'aeroporto, dove dovete liberare il resto degli ostaggi dai resti del DC 10 dirottato. Questo livello richiede una mira precisa perché la battaglia si svolge lungo il corridoio centrale dell'aereo e dovete riuscire ad uccidere i terroristi senza colpire gli ostaggi.

A parte le affascinanti schermate statiche tra un livello e l'altro, ci sono molte sorprese durante il gioco. Gran parte di queste si hanno colpendo accidentalmente bersagli che appaiono all'improvviso lungo la vostra linea di mira. Fin troppo spesso questi si rivelano essere sfortunati animali che sono capitati per caso nella zona dello scontro. *Operation Thunderbolt* dà il suo massimo se giocato con la pistola ad infrarossi - emulando la giocabilità del coin-op originale molto più che spostando con il joystick un mirino sullo schermo. La presentazione degli schermi relativamente semplice fa sì che le versioni da casa siano molto fedeli, anche quelle per i computer a 8 bit. In conclusione, uno soprattutto frenetico e feroce con un'alternanza progressiva della difficoltà e una grafica in grado di tenere dello l'interesse.

La OCEAN dimostra che 2 armi sono meglio di una in questo seguito di *Op Wolf*

### VERSIONE SPECTRUM

Graficamente notevole - nonostante sia in bianco e nero - il feeling del coin-op si perde leggermente negli effetti sonori: *Op Thunderbolt* si avvale molto degli effetti sonori per creare l'atmosfera caotica di un campo di battaglia ed il vecchio ZX ha un po' il fiato corto in questo settore. Tutti i livelli sono difficili e la giocabilità non ha nulla da invidiare a quella delle versioni per i "fratelli maggiori".

GRAFICA 8 FATTORE OI 4  
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 8  
K-VOTO 805

### CURVA INTERESSE PREVISTO



Vi diventerà per un po', ma non ha i mezzi per durare a lungo.



Se dopo *Operation Wolf* il gioco si fa ancora più duro, è meglio che i duri si diano da fare!

### PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L29000d	USCITO
AMIGA	L29000d	USCITO
SPEC	L18000c	USCITO
AMSTRAD	L18000c	USCITO
C64/128	L18000c + L21000d	USCITO

### VERSIONE AMSTRAD

Sono presenti tutti gli otto livelli grazie al sistema di moltiplicamento. La grafica e l'animazione sono migliori rispetto ad *Op Wolf* e le sequenze dei giochi sono molto colorate. C'è una grande varietà di effetti sonori, praticamente uno per ogni arma che avete a disposizione.

GRAFICA 8 FATTORE OI 4  
AUDIO 7 FATTORE GIOCO 8  
K-VOTO 815

### VERSIONE AMIGA

Un grande miglioramento rispetto ad *Op Wolf* ed incredibilmente simile al coin-op. Praticamente è stato mantenuto tutto perfino le schermate "commiserative" se fallite la missione. Il suono è identico al coin-op e la giocabilità è superba anche se impiegate il mouse. La migliore conversione della Ocean in assoluto.

GRAFICA 9 FATTORE OI 4  
AUDIO 8 FATTORE GIOCO 8  
K-VOTO 927

# MOONWALKER

il passo vellutato di Michael Jackson porta alla ribalta la US GOLD

**IL** lancio di Michael Jackson su computer è stato accompagnato da tutto il rumore ed il fasto che ci si può aspettare quando si parla della più grande star mondiale della musica pop.

La US Gold ha reso fiero Michael mettendolo a segno un gran colpo al Camelighi Club, il locale più alla moda di Londra. Vi erano cibo ed alcool in abbondanza, si è ballato fino all'alba e c'è stato un numero di cabareti di Rok Mayall e perfino un sosia di Minhan nhe si dava da fare sul palco a beneficio delle centinaia di redattori, distributori, rivenditori ed acquirenti che si erano accalcati nei night club a seguito della miglior iniziativa di pubbliche relazioni vista al PC Show.

Mentre si svolgeva questo party, la Emerald Software di Wexford stava dando gli ultimi ritocchi al gioco.

Le istruzioni erano di seguire la trama di Moonwalker quanto più accuratamente possibile, cosa non facile se si considera quanto questa fosse sconnessa e ridicola. In breve: MJ si trova intrappolato in un labirinto e deve trovare gli otto pezzi di un costume da coniglio prima di saltare su una moto, sfrecciare nella città distruggendo sacchetti di droga ed affrontare le Truppe d'Assalto del barone della droga Mr. Big in un night club. Infine, deve salvare Katy, la ragazza rapita dai narcotrafficanti.

Il tutto finisce con una sparatoria nella propeller di Mr. Big dove Jacko deve distruggere un gigantesco cannone laser prima di salire su di un'astronave e balzare verso le stelle da dove presumibilmente proviene.

Questo saggio di azioni audaci non è di alcuna importanza nel film in quanto serve solo da contorno alle spettacolari coreografie delle scene cantate e ballate. L'intrattenimento su computer ha da fare ancora molta strada prima di poter competere con i migliori film-maker di Hollywood, anche senza considerare le movenze di MJ, così la struttura del gioco dà l'impressione di essere un po' banale, cosa che difficilmente si addice ad un titolo superstar.

Comunque, le istruzioni erano quelle, quindi non si possono invocare rimproveri di ciò ai programmatori. È possibile anche che essi siano stati penalizzati dagli agenti di Michael Jackson: la campagna pubblicitaria proclama "Michael non può morire. Michael non può venire ucciso sullo schermo. Nessuna violenza! Michael Jackson è un convinto non violento e perciò nel gioco non compaiono armi fino al terzo livello".

Nessuna arma fino al terzo livello? Ma cosa dovrebbe accadere dopo? Forse Michael cesserà di essere non violento? Certamente deve esserci un errore... Ingaggiare un nonfilto a Inoco in un night club con un mucchio di mercenari sembra essere una irrisolvibile digressione dal tema della non-violenza, che si rivela però uno dei bocconi più ghiotti del gioco.

Sorprendentemente, nonostante tutte le assurdità, la Emerald è riuscita a confezionare un gioco

quasi decente. Non è certo un titolo per giocatori incalliti, per veterani di difficili avventure dinamiche o per i grilleto facili abituati agli ultimi sparatutto. Il gioco si rivela molto adatto ai più giovani, specialmente se fans di MJ.

Il livello a labirinto in apertura ricorda Pacman, combinando l'attrattiva di recuperare le varie parti del costume e vedere risolto il puzzle rompicapo, con il diverso di dover evitare i propri fan, la maggior parte dei quali ha strategie e schemi di movimento mutevoli. È un peccato che non vi siano dei bonus in questo livello, in quanto il poter dare il fatto loro ad alcuni degli avversari avrebbe grandemente contribuito a migliorare la struttura del gioco. Dopotutto, non siete ancora al terzo livello e perciò non è vi ancora permesso usare violenza. La cosa migliore che potete fare quando le cose si mettono male è di ingiungere, ma disporre solo di una limitata quantità di energia e perciò è bene conservarla per le situazioni veramente difficili.

Una volta che avete il costume, siete saltati sulla moto ed avete fatto ingresso nel secondo livello rimarrete sorpresi dallo scoprire che sembra quasi identico al precedente. Tuttavia vi sono più cose da raccogliere, per la precisione dieci gemme, prima di poterla trasformare nella Stratos Car. Si corre contro un limite di tempo, così bisogna fare uso del quadro radar per localizzare gli smeraldi e taggungeli nel modo più veloce. A differenza della maggior parte dei dispositivi radar usati nei videogiochi, questo risulta davvero indispensabile e funziona veramente.

I punti bonus vengono guadagnati distruggendo i sacchetti di droga passandoci sopra con la moto (in questo quadro potete investire i cattivi riducendoli a poltiglia sanguinolenta: alla faccia della non violenza! N.d.R.).

La scena del locale notturno segna un piacevole mutamento dopo i livelli a labirinto. Finalmente in questo livello a scorrimento orizzontale si può afferrare una pistola e cominciare a sparare ai cattivi che appaiono alle finestre. La grafica qui è assai migliore: MJ si muove e corre con quell'eleganza che ci si può aspettare dal miglior ballerino contemporaneo.

Un'azione ancora migliore ha luogo nell'ultimo livello mentre cercate di distruggere il laser gigante di Mr. Big. Tutti gli scrupoli anti-violenza se ne vanno dalla finestra ed il gioco si trasforma in un buon vecchio sparatutto; MJ è ora un robot e deve eliminare tutte le guardie prima di raggiungere il laser.

La presenza di soli quattro livelli, anche se sufficientemente coinvolgenti, rendono il gioco "impegnabile" solo per gli appassionati di Michael Jackson. La struttura si addice maggiormente ai più giovani, il



1° livello: siete e posto con il costume da coniglio.

che è un pregio dato che rappresentano il grosso dei fans di MJ. Il verdetto per tutti gli altri, comunque, è che il gioco non è sicuramente un "thriller", anche se non è del tutto malvagio ("bad"). Niente per cui valga la pena tenere il fiato sospeso.

altri particolari nelle nuove versioni

## VERSIONE ST

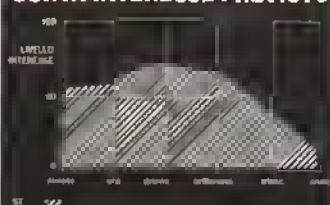
La colonna sonora è sconcertante. L'ST è capace di cose assai migliori e se si considera il materiale che la Emerald aveva a disposizione non si possono trovare giustificazioni per la terribile versione di 'Bad' proposta. Anche la grafica lascia un po' a desiderare nei primi due livelli. Tecnicamente non è certo uno dei migliori titoli in circolazione per l'ST.

GRAFICA	7	FATTORE QI	5
AUDIO	4	FATTORE GIOCO	6
<b>K-VOTO 650</b>			

## PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L29000d	USCITO
ATARI ST	L29000d	USCITO
IBM PC	L29000d	USCITO
SPEC	L15000c	USCITO
AMS	L15000c • L29000d	USCITO
C64/128	L15000c • L15000d	USCITO

## CURVA INTERESSE PREVISTO



Non vi è sufficiente varietà nella struttura di gioco per stimolare l'interesse sia a breve che a lungo termine.



Livello due: in sella alla vostra moto.

# CLOWN-O-MANIA

I programmatori della STARBYTE fanno i pagliacci con le piattaforme in 3D

**IL** vecchissimo titolo d'esordio di Matthew Smith *Manic Miner* è uno di quei rari giochi che sono diventati famosi grazie alle loro semplicità. Aveva degli sprite piccoli ma graziosi, uno scenario modesto e si giocava su uno schermo bidimensionale. Nulle poteva far pensare ad un successo pari a quello che effettivamente riscosse.

Giocabilissimo ed estremamente evocante, *Manic Miner* creò un precedente per i giochi a venire, e insieme ad altri classici come *Boulder Dash* e *Pac-Man*, fissò una regola d'oro: grossi sprite colorati, megabyte di suono digitalizzato, e strutture intricate non sono requisiti essenziali per poter creare un video gioco grandioso.

IO e lode quindi alla Starbyte, che disubbidendo alla moda per gli scenari ultra solistici ha realizzato *Clown-O-Mania*, un gioco che essomma in sé le virtù di *Manic Miner*, e di altri grandi classici come *Pac-Man*, riviste in chiave moderne.

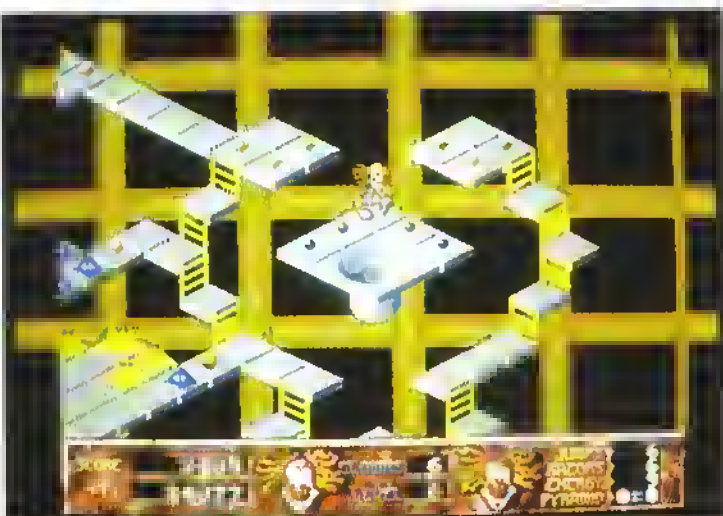
Il giocatore interpreta Beppo, un pagliaccio del circo. Un giorno Beppo trova una mappa che gli indica come arrivare nella "terra dei cristalli", e abbandona per sempre il circo per andare in cerca del tesoro. Semplice, vero?

La terra dei cristalli in questione è costituita da una serie di piattaforme tridimensionali, sulle quali ci sono dei cristalli di forme quadrangolare che valgono 10 punti, e dei piccoli cristalli rotondi che valgono appena un punto. In primo stile *Pac-Man*, Beppo deve cercare di raccoglierti il più velocemente possibile, vedendosele al tempo stesso con svariati mostri colorati di colore diverso, e prestando attenzione e non finire nelle stredie senza uscita.

Il gioco si controlla con il joystick (ci vuole un po' per impere e ad usarlo e cause dell'angolazione delle piattaforme). Per passare da un livello all'altro Beppo deve usare delle piccole scelle grulle, ma talvolta può sfruttare anche i tunnel e forme di imbuto per scendere sulle piattaforme situate più in basso, o i Tremplin e i Vulcani per accedere e quelle più alte. Un altro modo per coprire le grosse distanze è quello di usare i teletrasportatori costituiti da un piccolo cuscinetto quadrato, ma questa il più delle volte si rivela un'esperienza estremamente frustrante.

A questo punto sterete pensando che *Clown-O-Mania* è una semplice variante di *Pac-Man*, ma giocandolo vi renderete conto che contiene anche un sacco di elementi strategici, che compiono soprattutto nei livelli più avanzati del gioco. In uno di questi, ad esempio, scoprite che le scelle delle piattaforme cambiano colore passandoci sopra. Se riuscite a completare il livello con tutte le scelle dello stesso colore vince un bonus di 10.000 punti. Le cose però non è così facile come sembra. Infatti, quando il livello di difficoltà delle piattaforme aumenta, una mischia spesso può rimanere bloccata in un angolo, e per liberarsi fuori dei gna deve distare intito il lavoro fatto fino a quel momento.

Oltre alle scelle di colore cangiante, in *Clown-O-Mania* troverete anche delle piramidi bianche e delle piramidi blu. Dovete fare molta attenzione a



*Clown-O-Mania*: l'inizio di un revival per i giochi semplici?

non confonderle fra di loro: quelle blu impediscono a qualsiasi mostriacchiato che se le trova davanti di proseguire, e quindi potete lasciarle cadere in modo da circondare il vostro inseguitore; quelle bianche invece distruggono qualsiasi creatura che incontrano sul loro percorso.

Nel corso del gioco ci sono anche diversi oggetti da raccogliere che possono aiutarvi e portare a termine la vostra ricerca. Le maschere da clown, ad esempio, vi danno delle vite extra, le lame di rasoio equivalgono ai trampolini con i quali potete sparare e muovere, e i "salti" vi consentono di superare gli spazi vuoti. Questi ultimi due oggetti però si muovono velocissimamente sullo schermo, quindi sono molto difficili da raccogliere.

Continuando a giocare, scoprirete che *Clown-O-Mania* vi riserva delle ulteriori sorprese. Ci sono ad esempio delle caselle a senso unico, delle caselle che vi fanno andare più veloci ed altre cosette di questo genere, e se volete superare le tesi più avanzate del gioco questi sono tutti fattori da dover tenere in conto. All'inizio, comunque, i primi livelli si superano rapidamente. Ma non preoccupatevi: ce ne sono settanta, ed ogni livello è sempre più difficile dell'altro.

Se vi piacciono i giochi strategici/dizione, *Clown-O-Mania* è senza dubbio quello che fa per voi, e anche se ha una giocabilità intuitiva dovrebbe divertirvi per un bel po'. Lo scorrimento multidirezionale scorre via liscio come il vellino, gli sprite sono belli e ben animati, le musicchette di sottofondo sono piacevoli, e... insomma tutto è OK! Un gioco superbo.

## VERSIONE AMIGA

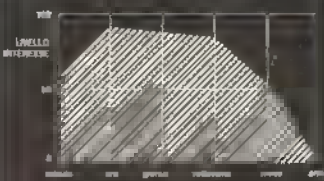
La grafica è ottima. Non è certamente una versione che sfrutta le capacità dell'Amiga, ma è giocabilissima. Lo scorrimento orizzontale e verticale delle barre di sonda crea un effetto a griglia che conferisce al gioco molta profondità. Anche il sonoro è piacevole.

**GRAFICA 8 FATTORE QI 7**  
**AUDIO 7 FATTORE GIOCO 8**  
**K-VOTO 805**

## PIANO DELLE USCITE

AMIGA	L39000d	USCITO
ATARI ST	L39000d	USCITO

## CURVA INTERESSE PREVISTO



È piuttosto impegnativo, ma una volta risolto probabilmente non lo giocherete più.



# IRONLORD

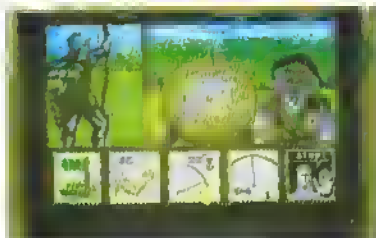
La UBI! SOFT giostra contro *Defender of the Crown...* e perde!

**DOPO** oltre un anno di gestazione, Iron Lord è finalmente uscito dal castello della Ubi Soft per sfidare i pretendenti americani e britannici alla corona del software. Nel caso non avete mai sentito parlare di Iron Lord (non avete letto le pagine delle anteprime, eh?), lasciate che vi illustri.

Interpretate il ruolo di uno sfortunatissimo principe. Eravate infatti destinati a ereditare il trono, ma vostro zio ha assassinato tutti gli altri membri della vostra famiglia e ha disinnato il vostro castello. Dopo di che, chiamando a raccolta le forze del male, ha formato un diabolico esercito e adesso si prepara ad attaccare il reame, per sottometterlo definitivamente al suo malvagio dominio. Soltanto un'uomo e in grado di sconfiggere il nemico - e quell'uomo (naturalmente) siete voi! Ma prima dovrete convincere i vostri (ex) futuri sudditi del vostro valore.

Se conoscete i giochi della Cinemaware, vi renderete subito conto che Iron Lord ha parecchi elementi in comune con *Defender of the Crown*. Vi respira infatti un'atmosfera molto simile a quella dei titoli della Cinemaware ed è evidente che i programmatori hanno lavorato sodo alla presentazione di questo gioco, ottenendo in tal senso degli ottimi risultati. Tuttavia, anche ad Iron Lord può essere rivolta la stessa accusa che spesso è stata lanciata contro alcuni prodotti della Cinemaware: bella grafica, bel sonoro, peccato per la giocabilità...

Accompagnati da alcune musiche medievali molto azzeccate, dovette quindi abbandonare le rovine del vostro castello e recarsi a cavallo nella campagna circostante, dove ci sono un certo numero di locazioni da visitare. Quando raggiungete una nuova locazione, sullo schermo compare un piccolo display che vi mostra una veduta dall'alto del villaggio, dell'abbazia o di qualsiasi altro luogo che state esplorando. Dovete portare in giro il vostro ormetto (che muove le gambe velocemente), trovando qualcosa d'interessante da largir loro.



Centi! Quel tizio vi fa sapere che siete sempre più vicini alle finali.



Un tipico villaggio di Iron Lord - casino, vero? Peccato che non ci sia molto da fare.



Ogni volta che incontrate qualcuno, sullo schermo comparono un menu standard - che vi offre varie opzioni quali parlare, comprare, dare, e via dicendo - e divertenti immagini animate del personaggio con il quale state parlando. Queste sequenze possono risultare un po' ripetitive (il repertorio di domande è sempre lo stesso e le conversazioni sono piuttosto banali), ma ci sono alcuni momenti deliziosi - provate, ad esempio, a interrogare la scrivetta: otterrete una risposta che lara a pezzi il vostro amor proprio.

Qualche volta avrete anche l'opportunità di giocare uno dei vari sotto-giochi, il che, perlomeno, vi risparmierà per un po' dal dover grovigliare senza alcuno scopo. I sotto-giochi sono: il tiro con l'arco, il lancio dei dadi, la prova a braccio di ferro e la scherma. Il tiro con l'arco e la scherma richiedono una certa dose di abilità, quindi dovrete allenarvi parecchio per riuscire a superarli. Il lancio dei dadi è un gioco di fortuna e l'unico elemento sul quale potete esercitare una sor-

### VERSIONE AMIGA

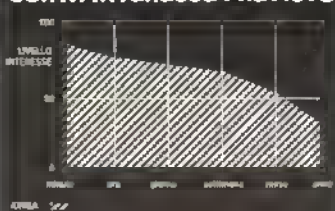
I programmatori hanno utilizzato bene le capacità grafiche e sonore dell'Amiga, ma per il resto hanno sfruttato poco il potenziale di questa macchina. Si capisce che hanno lavorato molto per realizzare la presentazione di Iron Lord, ma questo non basta a compensare la mancanza di giocabilità. Detto ciò, bisogna anche aggiungere che se vi piacciono i giochi della Cinemaware, può valer la pena di insistere con questo gioco.

**GRAFICA 9      FATTORE Q1 5**  
**AUDIO 8      FATTORE GIOCO 6**  
**K-VOTO 690**

la di controllo e l'ammontare delle puntate. In fine, la sfida a braccio di ferro equivale a smantellare il joystick: corre si faceva nei giochi di una volta - e quando vi converrà metter via il joystick nuovo di zecca che vi hanno regalato per Natale e tirar fuori quello vecchio. Ci sono due modi per radunare un esercito e, in teoria, dovrete utilizzarli entrambi. Il primo, che consiste nell'acquisire prestigio sperando valorosamente i sotto-giochi e il metodo più facile, ma il secondo, che vi consente di ottenere la simpatia e l'aiuto degli altri personaggi portando a termine delle missioni per loro, è senz'altro il più efficace. Una volta costituito un esercito di dimensioni adeguate, potete ritornare alle rovine del vostro castello e dichiarare guerra allo zio usurpatore. A questo punto, entrate nella fase finale di Iron Lord, che si trasforma in un gioco di guerra in miniature con un sistema di comando grafico.

A prima vista Iron Lord sembra un prodotto estremamente interessante. Ma ad una presentazione impeccabile, purtroppo, la risposta in gioco è di vera sostanza. Un tentativo eroico, ma tristemente naufragato, di battere la Cinemaware sul suo stesso terreno.

### CURVA INTERESSE PREVISTO



Si fa una buona impressione all'inizio, ma poi si rivela deludente.

### PIANO DELLE USCITE

ATARI ST	L40000d	IMMINENTE
AMIGA	L40000d	USCITO
AMS	L18000c - L21000d	IMMINENTE
SPEC	L18000c - L21000d	IMMINENTE
C64/128	L21000d	IMMINENTE
IBM PC	L40000d	IMMINENTE

PROVE SU SCHERMO

# ROLLER COASTER RUMBLER

Il simulatore di montagne russe della TYNESOFT.

**OCCHI** pieni di lacrime, stomaco in gola, nocche bianche. Riconosce la sensazione? Se sì, fate allora probabilmente parte di quei milioni di persone che salgono sulle montagne russe con il preciso proposito di ritrovare tutti gli organi interni per aria. La maggior parte dei luna park sono chiusi per l'inverno, perciò se siete sempre decisi a cercare il brivido e le picchiate delle montagne russe non dovete far altro che affidarvi alla simulazione di questo divertimento da brivido.

Come giocatore solitario o in coppia, siete equipaggiati unicamente di un convenzionale carrello da ottopolante ed un paio di bazooka montati davanti e dietro. L'idea di base è semplice: non dovete far altro che distruggere qualunque cosa appaia lungo il percorso, rappresentato con grafica vettoriale.

I bersagli spaziano da palloncini multicolori che pendono innocentemente dalla struttura fino ad arrivare ad enormi vascelli volanti che scaricano missili lungo tutto il percorso. Fra i due estremi troviamo una completa panoramica di astrusi oggetti geometrici posti, come ognuno può facilmente immaginare, ad intervalli lungo i binari. Di tanto in tanto dei romboidi o dei cilindri bloccano completamente la strada. Se non riuscite a colpirli in tempo arrecheranno danni al vostro carrello. Se ne urtate troppi la barra che indica la vostra resistenza raggiungerà lo zero, facendo sbalzare il carrello dal percorso.

Il percorso è visto in prospettiva in prima persona sia di fronte che sul retro. Si viaggia come normalmente accade (lentamente in salita, molto velocemente in discesa) a meno di premere i relativi tasti di accelerazione o di frenata.

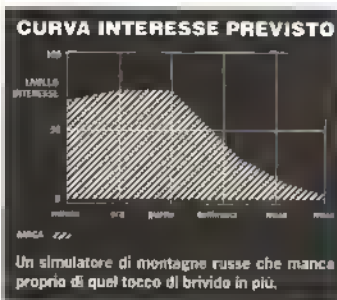
L'obiettivo in ciascun livello è di colpire un numero specifico di bersagli in un dato lasso di tempo. Se tale tempo trascorre completamente o se finiscono le munizioni, la corsa ha termine ed avete perso. Se finite entro il tempo massimo affrontate il percorso successivo.

Se siete stuafi di andare in giro da una montagna russa all'altra, nelle versioni per Amiga e per ST vi è un'opzione extra che permette di lasciare il luna park e di lanciarsi nel paesaggio circostante per distruggere tutto ciò che vi passa per la testa. La versione per PC permette addirittura di provare una corsa su monitorata.

La confezione viene venduta con un'avvertenza: 'Roller Coaster Rumbler è adatto solo ai più spencolati'. Tutto ciò che si può dire è che questi spencolati devono anche essere in possesso di buona immagina-



**Siete spaventati? No, in effetti nemmeno noi lo siamo.**



mento e molto sobbalzante, specialmente se si sceglie di uscire dai binari, e gli effetti sonori sono di scarso interesse (anche se è presente una discreta colonna sonora su cassetta), ma in definitiva è nella grafica vettoriale che il programma fallisce. Quello che manca in Roller Coaster Rumbler è proprio la sensazione di rivoltamento di stomaco.

**VERSIONE AMIGA**  
Una buona presentazione ed una cassetta con colonna sonora in stile heavy metal non possono supplire alla palese mancanza di brivido mozzafiato.

**GRAFICA 4 FATTORE GI 2**  
**AUDIO 4 FATTORE GIOCO 6**  
**K VOTO 463**

PIANO DELLE USCITE		
PC	L.390000	USCITO
AMIGA	L.390000	USCITO
C64/128	L.180000 - L.210000	USCITO

# SNARE

La THALAMUS promette notti in bianco a tutti con il suo nuovo rompicapo.

**VI** ricordate di Quedex. Beh, a meno che non siate un possessore di C64 appassionato di rompicapi, probabilmente no. L'idea che stava alla base del gioco (gioco per altro nullo bello e ben fatto) era di far controllare una sfera che rotolava attraverso una serie di piani bidimensionali. Lo scopo era di uscire da ogni piano nel minor tempo possibile, ma per riuscirci occorreva prima risolvere alcuni problemi per niente facili. Il gioco era così coinvolgente da fare trascorrere le notti in bianco anche ai giocatori più sonnolenti.

L'ultimo rompicapo della Thalamus, Snare, risale alla stessa corrente. Questa volta invece di una sfera guardate una piccola astronave. Tramite il joystick ne controllate il movimento e la velocità, e potete farla sparare e saltare. Il volarsi può creare un po' di confusione perché lo schermo ruota improvvisamente di novanta gradi. Fino a quando non vi sarete abituati troverete la cosa disorientante, soprattutto quando fate molte virate ma dietro l'altra. Alla fine la cosa non vi disturberà più ma è sempre difficile seguire qualcun altro mentre gioca.

Conoscere ogni sfumatura dell'arte di saltare è essenziale perché sono molte le occasioni in cui dovete superare con un balzo delle voragini fra le piattaforme. Non si tratta solo di muoversi fino all'orlo della piattaforma e saltare. Dovete considerare attentamente la velocità migliore per sprecare il salto. Se questa è troppo bassa, probabilmente non ce la farete ad arrivare dall'altra parte, ma se è eccessivamente elevata rischiate di schiantarvi contro un muro sulla piattaforma opposta.

Lo scopo del gioco è di trovare il trasportatore che vi permette di uscire da ogni livello. Di tanto in tanto vi troverete in livelli composti da diverse sezioni, ognuna delle quali è collegata alle altre da un ulteriore trasportatore.

Superare un livello non è così facile come

potrebbe sembrare: girare qua e là in cerca della via non basta. Anzitutto ogni livello è diviso in corridoi da una serie di pareti. Saltare contro una parete significa fermare il viaggio bruscamente. Secondo, esistono delle mattonelle speciali piazzate in strategici punti in ogni livello. Ognuna di queste ha un effetto diverso sul vostro vascello quando viene sorvolata. Girare e saltare variano da inconvenienti di poco conto (come l'impedire di girare) a disastri (lanciare la vostra astronave senza controllo verso una parete, per esempio).

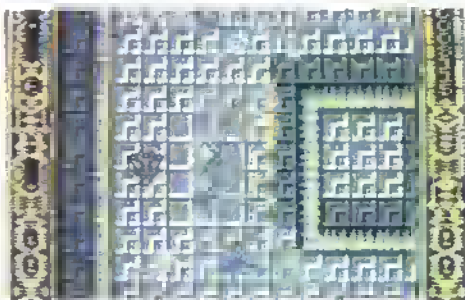
Ogni mattonella è caratterizzata da un colore, ma è facilissimo dimenticarselo. Sarebbe stato meglio che le mattonelle che generano lo stesso effetto avessero forme uguali piuttosto che colori, ma il problema non è comunque così grave da rovinare il gioco.

Un altro problema che dovete affrontare sono le navi aliene che pattugliano ogni livello. Queste seguono rotte prestabilite e non vengono all'attacco verso di voi: il contatto è comunque mortale. Sparare ad ogni nave aliena avvistata non è una buona cosa (ed al contrario in ogni caso indistruttibile), perché molte sono necessarie per completare il livello. In alcuni casi sarete costretti a costruire nuove pareti così da costringere una nave aliena a posare nuove mattonelle a vostro vantaggio.

Esistono anche degli interruttori che hanno effetto sulla parte della piattaforma su cui vi trovate. Per vostra sfortuna, possono essere attivati anche dagli alieni. E particolarmente frustrante quando vi trovavate ad attraversare un ponte appena creato attivando un interruttore e vederlo scomparire all'improvviso sotto di voi perché un alieno ha appena scoperto lo stesso interruttore.

I primi livelli di Snare non sono difficili, ma piano a piano che progredite scoprirete che è necessario un certo ammontare di pensiero laterale se volete andare avanti nel gioco. L'aspetto arcade non deve però essere dimenticato. Una buona tecnica di manovra del joystick è necessaria per superare molti degli ostacoli più duri del programma.

Se non vi piacciono i giochi dove è



Finalmente un trasportatore! Occhio alla nave aliena...

da pensare, non posso raccomandarlo. Dall'altro canto se, come me, amate mettere la mattonella grigia sotto pressione di tanto in tanto, qui troverete pane per i vostri denti. Provate. Lo troverete frustrante ma tornerete a giocarlo ancora e ancora fino a quando non lo avrete finito.

**PIANO DELLE USCITE**

C64	L18000c • L21000d	USCITO
Non sono previste altre versioni		

**VERSIONE C64**

La grafica è nitida e labesca. La cosa migliore di dire è che è funzionale. Sotto questo aspetto ci sarebbe potuto essere dei miglioramenti, ma fortunatamente il gioco non è rovinato.

Il suono è generalmente buono e non diventa troppo complessivamente. Siamo a un gioco divertente e coinvolgente.

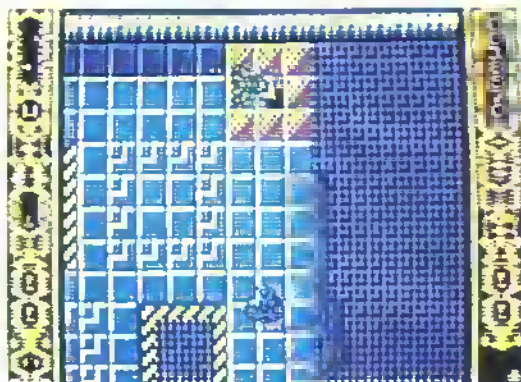
**GRAFICA 5**      **FATTORE DI 9**

**AUDIO 7**      **FATTORE DIOCO 9**

**K VOTO 825**

**CURVA INTERESSE PREVISTO**

Il gioco vi piacerà veramente dopo che avrete risolto un paio di livelli. Se riuscite a risolverlo, difficilmente ci giocherete ancora.



L'interruttore nell'angolo attiva un utile ponte. L'alieno lo disattiva nuovamente.

# CONSOLE MANIA

IUR scopre che *Section Z* è poco fedele all'originale, ma ammette che ciò non guasta per niente il gioco. Anzi. Inoltre...trucchi e consigli per Nintendo e Sega.

## SECTION Z

CAPCOM per NES,  
L.79.000 cartuccia

CAPCOM: questa è la parola magica che ha sempre ammaliato il mio buon amico IAN, al secolo Roberto Picelli (e in verità non solo lui).

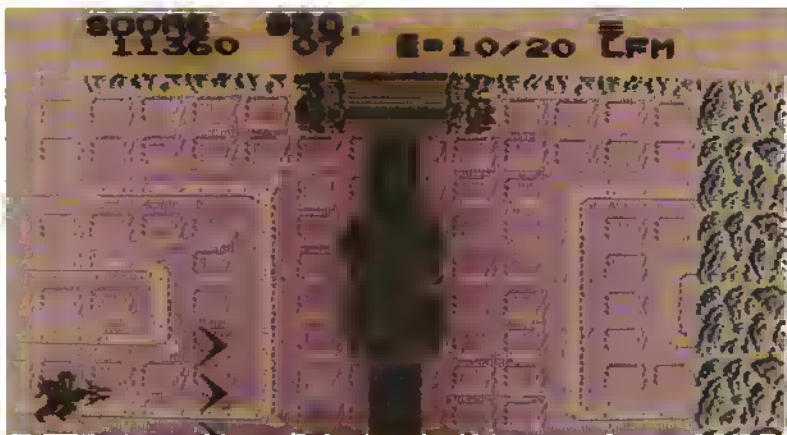
In effetti, quando ho visto la cartuccia di questa conversione per il NES il mio primo pensiero è corso a lui, che in questo ennesimo coin-op aveva speso fior di energie e di soldi, ottenendo naturalmente un record dopo l'altro!

Ma bando alle malinconie, passiamo a parlare di questo nuovissimo gioco: sì, avete capito bene, la nostra impressione è che questa non sia una versione troppo fedele del coin-op, ma qui ci fermiamo con i raffronti perché 'questo' *Section Z* non è affatto male, per cui vale la pena di parlarne. Punto e basta.

La vicenda si svolge come al solito nel futuro - per la precisione nel 21° secolo - ed avete già capito che dobbiamo impersonificare il tipico salvatore del mondo, o meglio della galassia, uniti al caccia *Captain Commando*, corazzati in una luta speciale ad energia solare e populosità supersonica e armati di armi multimediezionali.

Se nello spazio ci possiamo muovere a nostro piacimento grazie ad un propulsore perfetto, dobbiamo ugualmente stare attenti a non rimanere incastati in qualche sporgenza delle gallerie spaziali orizzontali in cui si svolge la lenzone a causa dello scorrimento automatico dello schermo: ogni contatto con oggetti estranei ci fa infatti perdere una vita, indipendentemente dal livello della nostra energia; la partita continuerà solo se avremo un'altra vita di scorta, con 5 unità di energia in meno. Perdendo tutta l'energia, inoltre, avremo la sgradevole sorpresa di venire catapultati indietro sino all'inizio del livello che stavamo attraversando, il che, nel primo livello, significa ben 19 SEZIONI!

Per fortuna le varie sezioni non si susseguono in ordine lineare, ma sono invece collegate tra di loro da trasmettitori a doppio binario, per cui conviene prepararsi l'usuale mappa per trovare il tragitto più breve che conduce alle sezioni cruciali, nelle quali sono custoditi i trasmettitori giganti indispensabili per passare di livello. Lo scopo ultimo della nostra missione è giungere al livello finale per affrontare L-BRAIN, l'Eminenza Gigia, il Centro di Controllo di Balangool, che programma la dominazione dell'universo.



Le lettere 'LFM' indicano le armi in dotazione all'astronave: sta sparando un tripto Megamasher. Possibile?

Per arrivare allo scontro finale è indispensabile innanzi tutto incrementare la nostra energia, il che si ottiene passando di livello e quindi riempiendo il snipus ottenuto (da 20 a 28, quindi a 36, e così via) raccogliendo gli *Energy Tube* che otteniamo colpendo alcuni avversari; questi possono anche lasciare delle lettere 'S' (*Speed-up Tube*) che incrementano la nostra velocità di spostamento, fatto indispensabile per affrontare i Capitani di Balangool (ma attenti a non diventare TROPPO veloci).

È altrettanto opportuno aumentare il volume di fuoco bersagliando i Mangiatori di Metallo, che ci possono fornire ben tre tipi diversi di poteri: il *Megamasher*, che ci dà un colpo a forma di boomerang che attraversa i nemici, il *Flash Buster* che divide in tre il nostro colpo e il *Barrier Shield* che ci permette di ricevere ben 32 colpi nemici senza subire danni ed è visualizzato da una specie di ombrellino. Per selezionare questi poteri bisogna posizionare l'apposito cursore sulle lettere che li indicano, in alto a destra, semplicemente spingendo verso destra a scatti il nostro eroe, e quindi schiacciare il pul-

sante Select.

Esistono (come al solito) delle sezioni segrete di cui non si parla nel libretto d'istruzioni, che hanno un accesso casuale da alcune sezioni (e solo in quelle); non è facile entrarci, ma si possono ottenere delle cose interessanti... può darsi che ne parleremo in qualche momento di bontà!

Per non sembrare dei cattivi vi daremo però un nullo consiglio: guardate bene il colore dei trasmettitori alla fine delle sezioni, perché ce ne sono alcuni che invece di verdi sono rossi e che quindi riservano delle brutte sorprese.



Ecco uno dei settori nascosti: riuscite a scoprirlo?

# CONSOLE CORNER

Console-dipendenti, eccovi al consueto appuntamento con la console-gabola. Questo mese vi abbiamo riservato due special per risolvere altrettanti giochi piuttosto "ardui"... il mitico R-Type e Vigilante in versione Sega.

P.S.: per entrambi, c'è una sezione di Trick (per i più abili) e una di Tactics per i più sportivi.

## R-TYPE

**1, a Gabola:** Per renderla indistruttibile il vostro R-9, premete sul controller 1 Giù-Destra, Su-Sinistra e il pulsante 1. Premeteli simultaneamente fino a quando appare il logo di R-Type sullo schermo. Ora iniziate il gioco come al solito, con qualche chance in più di vincere.



**b) Per sconfiggere Krell,** sparategli il vostro droide nello stomaco, poi muovetevi in su e in giù colpendolo rapidamente.

**c) Gomanda:** raccogliete il Reflecting Laser (il laser che si riflette contro gli ostacoli) e sparategli nel bianco, anzi, nel blu dell'occhio. Se si avvicina troppo, spostatevi nell'angolo in alto a sinistra.

**d) Mega Corazzata:** usate di nuovo il Reflecting Laser e cercate di posizionarlo in coda. Ora muovetevi intorno all'astronave molto cautamente, fino a trovarvi in posizione favorevole per colpire il Generatore con un "laser beam" a piena potenza.

**e) Monpaia:** raccogliete ancora il Reflecting Laser, e rimettetelo in coda. Mirate con un angolo di 90° e sparate rapidamente; gli allini due vi saranno davanti, e sarà sufficienti e colpire le finestre verdi.

**f) Kraken:** utilizzate il laser arià (c'è spazio) superficie e preparate un "laser beam" a piena potenza; quando appare la roccia, sparate sia la sfera che il beam.  
Inoltre se sparate ai melocioni li evitate, sarà più facile sconfiggerlo.

**g) Non c'è nessun cattivone-difine-livello,** così vi potrete divertire raccogliendo il laser anti-aria, ed eliminando un po' di piccolotti. Inoltre, se vi posizionate a metà della "L" al contrario e continuate a sparare, non doveste essere colpiti.

**h) Buronka:** l'unica cosa da dire per questo livello è di utilizzare il laser anti-aria posto sulla vostra coda.

**i) Bye:** per sconfiggerlo, potete usare un laser qualsiasi: sparategli il droide nelle fauci (quando le apre) ed avitate i colpi più che bravi, in questo modo doveste sconfiggerlo facilmente.

**2) Per raggiungere il super staga andate nel quarto livello:** quando le cellule meccaniche riempiono lo schermo, trovate due pilastri in alto. Scentratevi andando a marcia indietro con il primo pilastro: lo schermo dovrebbe lampeggiare e mandarvi nel **super staga**.

Per sconfiggere il **Boss** mirate alle pupille, che sono il suo punto debole. Siate molto attenti alle palle di fuoco che lancia dalle fauci.

**3) Per attivare il Sound Test,** muovete il pulsante direzionale in senso orario un paio di volte. Se volete gli effetti sonori premete il pulsante 2 e muovetevi a destra durante il diciassettesimo test.

Per ottenere crediti extra muovete il pulsante direzionale in senso antiorario mentre vi trovate nello schermo per continuare il gioco. Potete continuare la partita per un massimo di 12 volte.

## VIGILANTE

### TRUCCHI:

Per scegliere il round da cui partire, quando appare lo schermo di presentazione tenete premuti entrambi i pulsanti di fine e muovete in direzione diagonale sinistra/alto. Ora potete scegliere il round muovendo in alto e in basso.

Quando combattete con il **boss** del secondo livello, andate subito vicino al camioncino e lasciate che vi salti. Poi, indipendentemente dalla sua distanza, potete colpirlo sempre semplicemente abbassandovi e tirando pugni! (Questo trucco funziona solo se il cattivo si trova alla vostra sinistra).

### TATTICHE:

Gli strangolatori possono essere saltati per evitare il combattimento, ma i nemici armati di coltelli, asce, catene, etc. devono essere



sconfiggiti a suon di sberle.

Per il calcio volante, tenete premuti entrambi i pulsanti di fine e, al momento opportuno, premete rapidamente in alto. Per il pugno volante, fate come sopra, ma premete in basso invece che in alto.

Se arrivate al boss di fine livello senza nunchakas (i due bastoni legati con una catena), potete tornare indietro indisturbati a cercarli.

**LIVELLO 1** Saltate gli strangolatori prima di combattere i nemici armati; per eliminare il capocera di fine livello, spargetelo a colpi di nunchakas nell'angolo a destra e colpitelo rapidamente. La sua energia diminuirà molto più velocemente del solito.

**LIVELLO 2** Come nel livello 1, evitate gli strangolatori a salti il boss lo potete massacrare comodamente usando il trucco di cui sopra.

**LIVELLO 3** Usate la solita tecnica per gli strangolatori. Quando arrivano le moto non colpite i motociclisti, ma evitate saltando; presto non appariranno più. Attenti a non passare nel loro fumo o fuoco (dopo che sono esplose) o perderete molta energia. Per eliminare il capo, ignorate la clava e saltategli subito vicino; ora colpitelo due volte e poi saltate indietro; aspettate che vi corra incontro e colpitelo due volte, continuando il passaggio fino a quando non muore.

**LIVELLO 4** Per eliminare più facilmente il cattivone di fine livello, scansate la dinamite che vi lancia e colpitelo con pugni volanti. Quando invece salta giù, colpitelo con calci volanti.

**LIVELLO 5** Il boss di questo livello è semplice da sconfiggere: chinatevi e aspettate che cammini verso di voi; prima che possa darvi un calcio, colpitelo con i nunchakas. Ripetete questo procedimento fino a eliminarlo.

## MIKE TYSON'S PUNCH OUT

Nintendo

Per alzare il livello dell'avversario, inserite il codice: 135 792 4680 e premete i tasti A, B e SELECT contemporaneamente.

Per bloccare **BOLD BULL** quando salta, aspettate che si avvicini e quando è a "portata di pugno" (tenete conto del tempo necessario per caricare il pu-

gno), sterrategli un dritto allo stomaco; cadrà sul colpo e non si rialzerà prima dal '9'.

Un'altra tecnica consiste nel mollarli un **uppercut** subito dopo averlo colpito, mentre è ancora rintronato.

## CASTLEVANIA

Nintendo

Per eliminare Dracula, colpitelo alla testa.

Prendete le bombe-fiamma per immobilizzare il mostro successivo, che deve essere colpito ancora alla testa.

Per la "maltratta impicabile", utilizzate soltanto il boomarang, evitando i folletti.

Per Frankenstein, iniziale colpendo l'ago, immobilizzandolo per un po', poi lanciate i pugni.

Per le mummie, mettelevi in un angolo e continuate a sparare. Medusa deve essere bloccata

con l'orologio.

Il piratello-vampiro deve solo essere accettato (con le accette!!). Ah, ah, ah, no... Basia, lasciatele il piede, ah, non laccio più battute!!

## OUT-RUN

Nintendo

Per seguire il percorso più semplice, bisogna svoltare a destra ad ogni bivio.

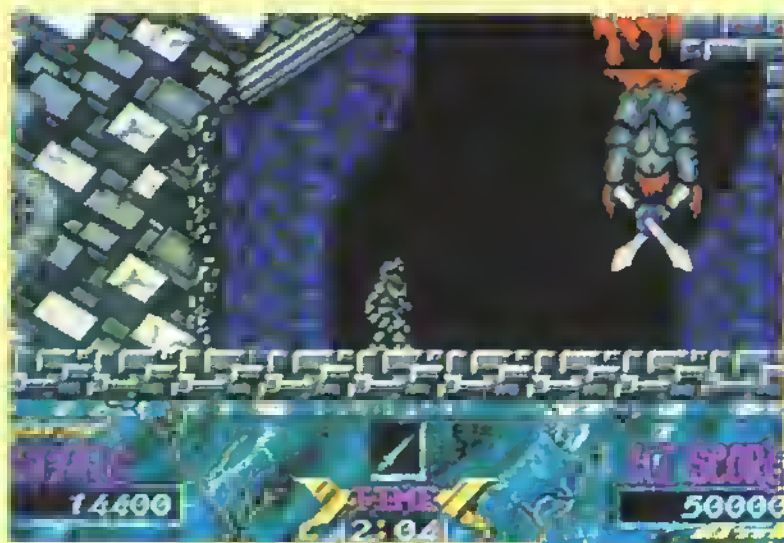
■ Andrea Maderna (Milano)

# LE ULTIME NOVITÀ

RECENSISCE LE NUOVE VERSIONI DEI GIOCHI PIÙ RECENTI

## GHOULS 'N' GHOSTS

### Lo sparattutto in armatura splendente della USG



US Gold, L. 15000c/18000-29000d - Versione ST recensita in K13; K-Voto 905

Della messe di giochi di cui la USG ha acquisito la licenza dalla giapponese Capcom, Ghoul's 'N' Ghosts è uno dei migliori.

Il seguito di Ghosts and Goblins - Ghoul's è un'avventura dinamica di ambientazione fiabesca nella quale interpretate la parte di un cavaliere in armatura splendente, la cui missione consiste nel salvare una principessa che è stata rapita da Salana.

Il gioco comincia proprio come il suo predecessore in un macabro cimitero, dove dei mostri con le braccia tese in avanti cominciano subito a marciare verso di voi e dei morti viventi sbucano dalle tombe. Il cavaliere è armato con una infinita dolaziore di spade che può lanciare contro i cattivi.

Il cavaliere deve essere agile di gambe dato che il minimo contatto con un cattivo gli farà prima perdere l'armatura e dopo la vita.

Alla fine di ciascun livello c'è un cattivone che cerca di impedirvi di passare al successivo - e sono anche avversari belli tosti.

Ghoul's non è per principianti. È un gioco impegnativo che richiede reazioni velocissime, attenta pianificazione e perseveranza - dato che ci vorranno secoli per un giocatore normale per riuscire a fare qualcosa.

Ma questa non è in alcun modo una critica. La

sua difficoltà è fedele all'originale arcade e, come usa dire, più difficile è il gioco più dolce la vittoria.

C64

C'è tutto quello che c'era nell'originale - e questa interpretazione per C64 di G'N'G è durissima quanto le versioni per 16-bit. Leggermente deludente per quanto riguarda l'animazione. In certi punti del gioco, sembra che il cavaliere cammini a mezz'aria. Anche gli effetti sonori lasciano un po' a desiderare - sembra che vadano a vengano, almeno nella versione da noi provata.

K VOTO 730

AMSTRAD

L'azione ha luogo su una striscia molto stretta di schermo e lo scorrimento non è molto fluido. Ci sono tutti i livelli di gioco e gli effetti sonori sono di alta qualità. Particolarmente bello è il rumore prodotto dalle asce o dalle lance quando toccano il bersaglio.

K VOTO 735

C64

US Gold, L. 15000c/d - Versione ST recensita a pag. 50; K-Voto 650

La trama di Moonwalker non avrebbe potuto essere più assurda, neanche a volerlo. Comincia con MJ che scioriazzia per un labirinto alla ricerca di vari pezzi di un costume da coniglio che deve indossare prima di poter salire su una motocicletta e passare al livello successivo.

Lo scopo di questa avventura dinamica multi-livello è di liberare la ragazza rapita dal barone della droga, Mr. Big. Per vincere dovrete distruggere il gigantesco laser di Mr. Big nella sezione sparattutto dell'ultimo livello. Se ci riuscite, MJ s'invola per lo spazio profondo proprio come nel film.

Tutto ciò va benissimo per un video, dove la trama non è altro che un modo per collegare le fantastiche scene di ballo. Per un gioco però appare un po'



Se non addirittura ridicola.

L'azione di gioco a scorrimento è vista dall'alto e il giocatore deve fare molta attenzione a seguire lo schermo radar che rappresenta Michael e i cattivi che lo inseguono come dei puntini in movimento. Per rendere le cose leggermente più semplici, i pezzi del costume sono mostrati come puntini lampeggianti.

Vestirsi col costume di coniglio non è così facile come potrebbe sembrare. Dovete infatti indossare i pezzi nell'ordine corretto. Non si possono mettere gli stivali prima delle calze e via dicendo.

Una volta passati al secondo livello si resta un po' delusi nello scoprire che è quasi identico al primo. La stessa vista dall'alto, lo

# C64 Turbo Out Run

US Gold, C64/128, L.15000c/d -  
Versioni Amiga e ST recensite in  
K13: K-Voto 601

Molto tempo fa, prima che l'Amiga e l'ST dominassero il mondo, i migliori giochi di guida che ci si poteva comprare col denaro guadagnato col sudore della propria fronte gravavano su C64.

Per Stop della Epyx stette in pole position per circa due anni, comprando gli attachi di Buggy Boy, Out Run e Super Hang On.

Ora, mentre il 1990 comincia a prendere velocità, il vecchio Commodore schiaccia il pedale a tavoletta e ingrana la marcia con un bella sfilza di nuovi giochi di guida.

Il problema di Turbo Out Run è che, per quanto riguarda il C64, è il seguito di uno scalmato Out Run. Se l'avete comprato a suo tempo e ne eravate rimasti delusi, non accantonate questo seguito. È molto di più che un semplice ritocco, con abbellimento grafico, del vecchio programma. Infatti, è stato completamente riscritto da zero e la casa di sviluppo Probe (di cui abbiamo pubblicato un'intervista il mese scorso) ne è giustamente fiera.

Vi mette al volante di una velocissima Ferrari F40 in una gara attraverso gli Stati Uniti contro una Porsche 959.

La sfida fra i bolidi comincia a New York, con direzione ovest, verso la California. La gara è illegale e le auto della stradale cercano anno di tamponarvi per farvi uscire di strada - ma chi se ne frega? Per un ligo par vostre quello che conta è far vedere alla bionda che avete di lancio che la vostra Ferrari F40 può far mangiare la polvere ad una Porsche in qualunque momento.

All'inizio potete scegliere tra cambio automatico e manuale. Una volta che siete partiti ci sono opportunità per incrementare la prestazione della vostra auto, acqui-



**K VOTO  
926**

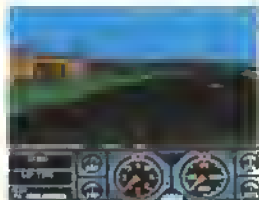
stando gomme con maggior presa, motore elaborato e uno speciale booster turbo.

La gara è divisa in sedici livelli - in quattro caricamenti separati. I diversi livelli vi portano attraverso una varietà di paesaggi tra cui neve, deserto, ecc. Il livello foresta è particolarmente difficile a causa dei tronchi d'albero che intralciano il vostro cammino.

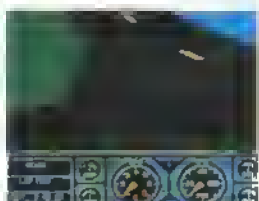
La velocità e la fluidità di Turbo Out Run per C64 devono essere viste per poterci credere. È un enorme miglioramento rispetto a qualunque cosa sia uscita prima.

Non ci sono movimenti a scatti, non ce n'è che possa assomigliare a quegli spinte lenti come lumache che hanno cavallizzato i giochi di guida per C64 in passato. La conversione è opera di Steve Crow e Mark Kelly - due programmatori molto esperti, con alle spalle lavori come Star Quake della Bubble Bus e l'eccellente conversione di M.Hell.

Ci sono tutte le caratteristiche del coin-op - comprese la mappa, le officine, la sequenza d'apertura in cui la bionda abbandona la Ferrari per salire a bordo della Porsche del vostro avversario, il modo turbo, e alcuni superbi suoni camponati. Probabilmente la migliore conversione coin-op per C64 dell'anno (quale anno, 89 o 90? n.d.r.).



mai stati in una sala giochi, Hard Drivin' è stato uno dei giochi sensazionali dello scorso anno. Nonostante i giochi di guida in cerca di clienti erano più del solito, Hard Drivin' è riuscito a battere la concorrenza offrendo una vera esperienza di guida. Il gioco è più una simulazione che un gioco di guida. Dei comandi molto sensibili fanno sì che la macchina si comporti come nella realtà. Se perdetevi il controllo dell'auto dove proprio "dare di volante" per riuscire a ritornare in strada.



È possibile scegliere tra due percorsi - di velocità o acrobatico - seguendo le indicazioni stradali subito dopo la partenza. Anche se il percorso di velocità è ottimo per fare pratica con il volante e le marce, è il percorso acrobatico quello veramente divertente.

Ci sono tre acrobazie diverse - l'anello della morte, il salto del ponte e la curva sopraelevata. Correte contro il cronometro, quindi dovelte pigiare il pedale dell'acceleratore.

Quando avete fatto pratica con i due percorsi potete provare l'ebbrezza della sfida alla macchina controllata dal computer, la Phantom Phalon.

Nel complesso, quella per Amiga e la conversione più convincente di Hard Drivin'. È superiore a quella per ST per la fluidità e per i suoi stupendi suoni camponati.

C'è un piccolo difetto però: in certi punti del gioco si ha l'impressione che le altre auto in strada siano in miniatura. Ma questa è una cosa da poco e non influenza la giocabilità del gioco.

Jürgen Friedrich può giustamente andarci fiero del suo lavoro di conversione.

**K-VOTO 938**

stesso radar, solo che questa volta siete in motocicletta. Qui dovelte raccogliere tutti gli smeraldi e distruggere più sacchi di droga possibile. Una volta fatto tutto ciò vi trasformerete nella Stratos e potrete passare al terzo livello.

Finalmente qualcosa di nuovo. Questo sparatutto a scorrimento orizzontale fra i luoghi in un night club dove Michael deve al frontone gli scagnozzi di Mr.Big.

Questo è il penultimo livello prima dello scontro finale con il laser gigante di Mr.Big.

Quattro giochi - tutti ragionevolmente divertenti, anche se il primo e il secondo livello sono molto simili. I livelli iniziali hanno un che di Pacman con i lan che irseguono Michael per il labirinto. È un peccato che non ci sia l'e-

quivalente delle pillole di Pacman - dato che sarebbe stato carmo poterli rifare sui lan esagitati.

La faccenda di raccogliere i pezzi del costume e gli smeraldi è, a modo suo, attraente, nonostante il fatto che siano collocati sempre negli stessi posti.

Due lamentele - uno, dovelte ricancarlo ogni volta che restate senza vite e, due, la musica: è orribile - il che è imperdonabile per un gioco basato su Michael Jackson.

Tutto sommato - un "must" per i fan di MJ, ma un giochetto mediocre per tutti gli altri.

**K-VOTO: 610**

## AMIGA

Domark/Tengen, L.29000d -  
Versione ST, K-Voto 937, e  
versione Spectrum, K-Voto  
921, recensite su K13.

La prima cosa che si nota quando si carica la versione Amiga di Hard Drivin' è uno sfiorire di ruote e il rombante suono di un potente motore.

La musica e gli effetti sonori distinguono questa versione dalle altre e la collocano in una categoria tutta sua.

Per quelli di voi che non sono

## C64

## FIGHTER BOMBER

Sembra impossibile, ma la versione per 8-bit dell'incredibile simulatore di volo della Vektor Gialix è arrivata nei negozi solo pochi giorni dopo quella per PC, e possiede tutte le caratteristiche dell'originale.

Anche sul "piccolo" C64 potete controllare alcuni tra i cacciabombardieri più tecnologicamente avanzati, impegnarli in una serie di missioni simulate che selezioneranno il Miglior Pilota Militare del pianeta. Il programma permette di progettare le proprie missioni, scegliendo tra le altre cose i nemici a terra e in aria, l'armamento del proprio mezzo ed i bersagli da colpire.

La grafica impiegata è del tipo a poligoni pieni, valorizzata dalla possibilità di osservare l'azione da un gran numero di diversi punti di vista. Come era facile prevedere, il movimento non possiede la stessa fluidità presente nelle versioni a 16-bit, rimanendo tuttavia abba-



Una delle vedute di Fighter Bomber: dall'esterno del velivolo.

stanza veloce. Fra le maggiori discrepanze grafiche troviamo anche la mancanza degli elementi cilindrici di cui andavano tanto fieri i programmatori della Vektor e l'assenza delle stelle rosse sulle ali dei jet sovietici.

Poiché la relativa lentezza dell'aggiornamento di schermo rende problematiche le manovre di mira

ed attacco al suolo, *Fighter Bomber* su C64 non risulta lo stesso esaltante gioco presente sui computer a 16-bit. Un simulatore di volo semplice e divertente, ma poco di più.

**K-VOTO 740**

## SIM CITY

*Sim City* è un "simulatore di città", nel quale potete costruire la metropoli dei vostri sogni e vederla crescere, con tutti i problemi che questo comporta.

Lavorando con un budget piuttosto ristretto, il vostro compito è di organizzare la struttura urbana, spianando boschi ed innalzando palazzi, costruendo canali e seminando parchi. Riuscite a costruire una città vivibile significa vedere arrivare numerosi cittadini, ben felici di pagare le tasse che vi permetteranno di migliorare ed ingrandire ulteriormente la metropoli.

Il gioco, semplicissimo da utilizzare ma tuttavia molto coinvolgente e divertente, ha ricevuto ottimi voti nelle sue versioni per 16-bit per il suo valore educativo, ma su C64 il programma è stato semplificato forse in maniera eccessiva. Alcuni degli edifici che si potevano costruire su Amiga e PC sono stati soppressi (stadio, centrali nucleari, commissariato e stazione dei pompieri), riducendo grandemente le possibilità di intervento a disposizione.

Insieme agli edifici sono scomparsi molti dei problemi ad essi relativi: il crimine su C64 è completamente inesistente, così come il rischio di incendi spontanei. In questo mondo tanto tranquillo, il giocatore si limita a tenere sotto controllo traffico ed inquinamento, semplificando forse in maniera eccessiva il gioco.

Nonostante queste peccche, *Sim City* rimane un programma originale, e grazie anche al suo valore educativo va consigliato a tutti coloro che, stufi di sparae-fuggi, cercano una piacevole variante.

**K-VOTO 680**

## STUNT CAR RACER

La conversione di un K-gioco si allende sempre con una certa trepidazione: saranno riusciti i programmatori a mantenere quelle caratteristiche che rendevano il programma tanto eccezionale sul computer originale?

Parlando di *Stunt Car Racer*, fortunatamente, mantenere questa suspense non ha senso: la versione per C64 di questo gioco di guida a poligoni pieni è pressoché identica a quella per Amiga, tanto nella velocità quanto nel numero di elementi su schermo. L'unica differenza apprezzabile tra i due computer sta nel minor numero di colori impiegati nel computer ad 8 bit, che peraltro non influiscono sullo svolgersi dell'azione.

I piloti si inseguono sulle lotti prste a forma di montagne russe proprio come sull'Amiga, facendo accelerare vertiginosamente i loro mezzi impiegando pericolosissime miscele al posto della normale benzina. Anche qui è possibile collegare assieme due computer, partecipando a coppie al torneo dal quale uscirà il più abile pilota di *hot rod* del mondo.

Tutti i salti, le cunette e le curve paraboliche sono state mantenute nella loro configurazione originale, e l'unico elemento mancante (co-



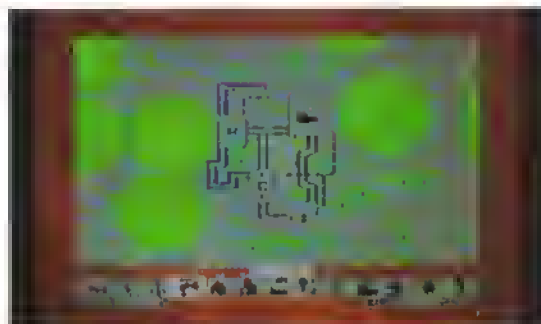
Il vostro avversario è in testa. Riuscirete a sorpassarlo?

munque assolutamente inutile) è costituito dalle schermate statiche di intermezzo.

Questa volta la storia si ripete: K-gioco era e K-gioco rimane, e da parte nostra non possiamo fare altro che consigliarvi caldamente questo programma.

**K-VOTO 905**

Il piano regolatore della città di K prevede canali antivenetiani. Ci piace così!







Fiendish Freddy

## ATARI ST

### FIENDISH FREDDY'S BIG TOP 'O FUN

**MINDSCAPE;** Lire 49000; Versione Amiga recensita su K10; K-Voto 775

Fiendish Freddy è uno di quei giochi che rivelano le reali possibilità dell'Amiga. Sono otto, ottimi grafica in stile disegni animati e un sacco di umorismo. Si tratta anche del tipo di gioco che, portato sull'ST, rischiava di perdere tutto il suo fascino. Per fortuna, non è andata così: tutto ciò che rendeva il gioco interessante su Amiga

gnaie il denaro con cui rimborsare il prestito. Dovrete infatti dal trampolino, fare il gocoliere, il trapezista, il lanciatore di coltelli, il funambolo e l'uomo-proiettile.

Le cose sono già abbastanza difficili da sole, ma il fatto è reso ancora più duro dalla presenza dello stesso Fiendish Freddy, un maligno piccolo clown, decisamente a sabotare ciascun numero.

Il fatto è divertentissimo da giocare e quegli sprite grandi e colorati dovrebbero tenervi incollati allo schermo per un bel pezzo. ...Se non fosse per l'irritante cambio dei dischi.

**K VOTO 725**



Continental Circus

è stato conciliato per essere inserito anche nella versione ST. Concentrato, forse, non è l'espressione più adatta. Il tutto non occupa meno di sei dischetti, fatto che costringe a cambiare molto spesso i supporti magnetici rendendo il tutto molto meno divertente.

L'anfiteatro del gioco spiega che la banca sta per ritirare il fido quindi, se entro 24 ore non recuperate i soldi per coprire la perdita, il vostro circo andrà in bancarotta. Come fare? Dovrete esibirvi in sei numeri circensi, buon quanto basta da permettervi di guarda-

### CONTINENTAL CIRCUS

**VIRGIN/MASTERTRONIC;** Lire 29000; Versione Amiga recensita su K 12; K-Voto 875

La versione in 2D della Virgin dell'insolita arcade-simulazione di guida in 3D della Tartaroc è arrivata su ST. Non che Continental Circus fosse il gioco da sala più interessante del 1989, ma possedeva il pregio di un'altissima giocabilità. La versione Amiga è risultata una conversione stupenda e, per quanto abbiamo potuto vedere, la ver-

sione ST è quasi perfettamente identica alla prima. Scrimiamo quasi, perché il chip sonoro dell'ST, molto inferiore a quello del computer della Commodore, ha ulteriormente complicato il lavoro dei programmatori di Circus. In realtà il risultato non è pessimo, solo che il vostro motore si stritisce all'improvviso mentre un'alta macchina che vi sta superando.

Fortunatamente si tratta di un difetto minore in un gioco che, altrimenti, è eccellente. Il prodotto, tra l'altro ha alcune caratteristiche particolari che lo rendono leggermente superiore ai prodotti della concorrenza. Se andate a sbattere, per esempio, la vostra auto rimarrà danneggiata, ma non totalmente inutilizzabile, lasciandovi il tempo di arrivare ai box per le riparazioni del caso. Vale la pena di darci un'occhiata, se siete appassionati di automobilismo.

**K VOTO 850**



Ballistix

## PC

### BALLISTIX

**Psygnosis;** Lire 49000; Versione Amiga recensita su K 6; K-Voto 685

La Psygnosis è il genere di azienda capace di prendere una idea semplice e stravecchia, aggiungere della grafica piuttosto appetitosa ed un sonoro eclatante, e tirarne fuori un gioco abbastanza buono da venire scambiato per un arcade nuovo.

Il concetto dietro a questo programma sembra provenire da Crossfire, che pochi ricordano (praticamente solo io e l'autore, NdR). Il gioco consiste nel tirare delle palle ad un dischetto per mandarlo nella rete avversaria.

Si può giocare in due oppure contro il computer. Il numero di palle è infinito, ma ciascuna di esse rimane in gioco solo per pochi secondi. Grazie a questo, a volte succede che lo schermo venga coperto dalle tracce delle palle.

Il computer non controlla l'altro giocatore, ma attiva un campo gravitazionale che impedisce al dischetto di entrare nella rete avversaria. Se battete tre volte il computer (o l'avversario umano), avanzate al livello successivo. Ostacoli come campi magnetici e barriere disturbano il percorso del dischetto, ce ne sono circa 50 varianti nel modo di un giocatore, e circa 80 nel doppio. È possibile modificare il corso del gioco alleian-do parametri quali la gravità e la potenza del tiro. Durante la partita si trovano anche dei bonus a forma di scatola che attivano ammiccanti sul genere di palle esplosive e lettere con le quali dovrete comporre la parola "RICOCHET" (rimbalzo).

La grafica EGA non è certo la più adatta ad esaltare le qualità del PC e certe schermate, che sull'Amiga e sull'ST mozzavano il fiato, qui non impressionano affatto. Gli sprite e gli sfondi sono belli da vedere ma,

come abbiamo già detto, possono confondere lo schermo. Il sonoro è irritante quanto basta per farvi venire il mal di testa. Il gioco stesso non è stimolante, men che meno appassionante. Ballistix su PC assomiglia molto alle altre versioni per 16-bit, persino nelle schermate iniziali, ma non è lo stesso gioco.

**K VOTO 589**

## NUOVE VERSIONI II

Dopo "Nuove Versioni" è il nuovo "Nuove Versioni". Per venire incontro a TUTTI i videogiochi stiamo ridisegnando la rubrica delle Nuove Versioni di saranno più computer, più giochi e più dati agli

Se avete qualche suggerimento per la nuova rubrica, scrivete a: K Nuove Versioni, Via Ausa 2, 20155 Milano

# CINEMAWARE

P R E S E N T S



IT  
CAME  
FROM  
THE

DESERT™

GUARDA L'AMERICA  
IN PREDAL TERRORE!

SENTI LE URLA  
DELLE TEENAGERS!

VIVI L'ATMOSFERA DA THRILLER!

SFIDA IL BRIVIDO!

TUTTI I DIRITTI RISERVATI  
DISTRIBUITO IN ITALIA DA

LEADER

# TRICKS 'N' TACTICS

STANCHI DI PEROERE?: TNT VI AIUTA CON MAPPE E CONSIGLI A PROVARE L'EBREZZA DELLA VITTORIA

## TV Sports Football

Se siete a buon punto con questo gioco, probabilmente vi taranno comodo questi 15 consigli studiati da Riccardo 'Joe Montana' Albini, ormai noto esperto di football.

- 1) È meglio usare i punt fintab,
- 2) Non correte con il quarter-back,
- 3) Passate sempre la palla alla prima occasione,
- 4) Generalmente è meglio passare a sinistra che a destra,
- 5) Passate la palla all'Halfback,
- 6) Non fate passaggi troppo lunghi, perché è facile che un avversario vi intercetti la palla,
- 7) Correte lungo i lati del campo,
- 8) Cercate di non passare nella end zone, ma di entrare alla mano con la palla,
- 9) Andate sempre dritti; solo quando qualcuno tenta di intercettarvi, correte in diagonale,
- 10) Se non segnate nei primi tre down, accontentatevi di un field goal, invece di rischiare un passaggio o una corsa,
- 11) Avete sicuramente più possibilità di segnare con un field goal dalla linea delle quaranta yard,
- 13) In difesa, usate i blitz il più spesso possibile,
- 14) Ubbizzate i time-out solo quando state perdendo,
- 15) In difesa usate lo schieramento 4-3 piuttosto che il 6-1,
- 16) Usate la formazione pro-set piuttosto che la shotgun o la 'I formation'.

## DARK SIDE

Se non riuscite a trovare il Telepod Crystal o non riuscite a uscire dalla prigione, ecco intervenire K là dove nessuno era mai giunto prima...

Iniziate distruggendo gli ECD 1-5. Ora andate a Regulus. Entrate nell'edificio di Ironite a voi quando guardate verso nord. Dentro troverete molte barre di energia e pezzi di



## Sempre + Poke \* C64

Guai a chi afferma che K snobba il C64 (provate a vedere le nuove versioni, n.d.r.).

Anche TNT si adegua e con il 90 vi offre una prima valanga di Poke e consigli. Occhio alla prossima!

**XIS (vite infinite)**  
POKE 16956,173  
SYS 28672 (per iniziare)

**LEONARDO (password)**  
Moonwalk  
Football  
Blitter

**GEMINI WING (vite infinite)**  
POKE 4518,173  
SYS 4096 (per iniziare)  
(password)

Mr.Wimpy (livello 2)  
Classics (livello 3)  
Whizzkid (livello 4)  
Gunshot (livello 5)  
Doodguys (livello 6)  
D.Gibson (livello 7)



**MR. HELI (password)**  
CAAHBEAAMJJJC8KBT  
(LIVELLO 2)  
DAAJDFIAAMJJJDBKWCW  
(LIVELLO 3)

È facile per Leonardo fare un po' di footing sulla luna, con la ricetta di K per un gioco facile

**FIRST STRIKE (vite infinite)**  
POKE 38316,173  
SYS 2051 (per iniziare)

**RICK DANGEROUS**  
POKE 2793,173 (vite infinite)  
POKE 11193,173 (dinamite illimitata)  
POKE 10886,173 (proiettili infiniti)  
SYS 24480 (per iniziare)



**KING OF THE BEACH (password)**  
Sideout (livello 2, Chicago)  
Gekko (livello 3, Hawaii)  
Topfite (livello 4, Rio)  
Sundevil (livello 5, Sidney)

(Provate queste per avere altri effetti sonori)  
Logic on  
Logic off  
Cheal on  
Cheal off  
Eal me  
Drink me

(Consigli generali)  
'giocate sempre con synoh  
'schiacciate dopo la ricezione  
'quando giocate a sinistra, mettetevi nell'angolo superiore  
'sul lato destro mettetevi nell'angolo inferiore  
'guardate tutte e tre le ragazze dopo 3 incontri'

scendi che vi conviene raccogliere.

Ora distruggete gli ECD 5-9. Questo vi darà un bel po' di tempo in più per girovagare.

Attraversate Umbriel o Procyon; camminate davanti al sensore della prigione, fino a quando non verrete incarcerati.

Qui raccogliete il Telepod Crystal, poi uscite, sparando nelle scalole, perdendo o il carburante o gli scudi. Presto si aprirà la porta. Uscite dai tunnel, eliminate gli ECD 9-15.

Ora andate a Sirius ed entrate nell'edificio a ovest. Per

fare ciò, sparate al blocco sopra la porta 10-15 volte. Dentro dovrete salire fino in cima con il Jet-Pack e troverete due barre di carburante, due di scudi e un Telepod Crystal.

Raggiungete Iapetus, entrate nel palazzo a est del fiume (anche qui dovete usare il Jet-Pack per superare il campo di forza). Dentro troverete quattro teletrasporti.

Ora andate e distruggete gli ECD 15-20. Raggiungete Tethys e raccogliete le quattro barre di carburante.

Adesso potete raccogliere

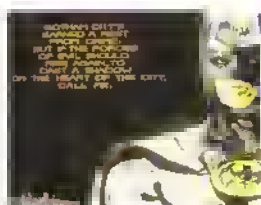
il terzo Telepod Crystal. Distruggete gli ECD 20-24. Andate a Psyche, entrate nel Telepod e sparate al cristallo che vi porterà a Pollux, dove troverete l'ultimo Telepod Crystal.

Utilizzate per raggiungere il settore Nereid, prendete la lettera K (modestamente siamo anche qui...) e ritornate a Psyche.

Superate il cancello aperto, distruggete l'ultimo ECD e il gioco è risolto (facile, no?).

# BATMAN - THE MOVIE

**Q**uesto mese Tnt si dedica allo stupendo gioco della Ocean. Sembra proprio che siano in molti in attesa di un aiuto per raggiungere i livelli successivi. Quindi leggetevi i trucchi e i consigli per tutti i livelli e consultate le mappe del primo livello (la fabbrica chimica AXIS) e del 5° livello (la cattedrale di Gotham)



## Livello 1

Il primo livello è abbastanza semplice da superare, con un po' di pratica; il vostro compito è di attraversare il complesso chimico Axis da sinistra a destra, dove dovrete affrontare in uno scontro finale Jack Napier.

Lungo il tragitto incontrerete i bombaroli di Jack, che tenteranno in tutti i modi di sbarrarvi la strada. Se sono a un piano superiore al vostro, basta correre sotto di loro: le bombe non vi colpiranno e potrete eliminarli facilmente usando la bal-corda (per salire proprio sotto di loro) e il batarang (il boomerang); se invece vi troverete faccia a faccia con i dinamitardi, allora sparate e ritiratevi, oppure aspettate che gettino una granata, poi dirigetevi velocemente verso di loro: gli altri lupacci, armati di mitra o rivoltella, devono essere eliminati subito appena appaiono (è una buona idea lanciare occasionalmente nel vuoto qualche batarang mentre camminate, in modo da prevenire l'arrivo di nemici).

La gocce e i getti di gas possono far scendere rapidamente il livello dell'energia, quindi evitateli con cautela. Se vi trovate di fronte a due tubi che perdono liquido, aspettate che cada una goccia dal primo, andategli sotto, aspettate che cada una goccia dal secondo e passate in fretta; per superare i getti di gas, basta sincronizzare i movimenti con il getto, visto che

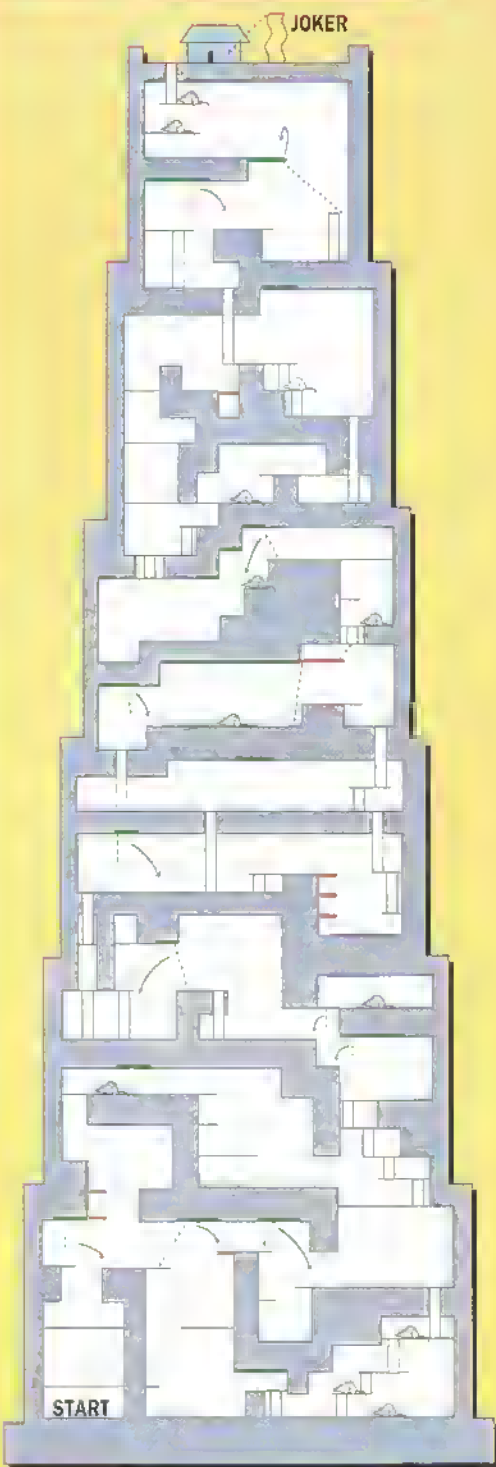
si attiva a intervalli regolari. Quando incontrate i sei tubi che perdono, aspettate che cada una goccia dal primo, poi lanciate la bal-corda in diagonale a destra e muovete velocemente il joystick verso l'alto in questo modo dovrete superare l'ostacolo senza perdere troppa energia. Arrivati all'ultima sezione del labirinto, andate verso l'alto e lanciate un batarang contro Jack. Dovrebbe cadere nella pozza di acido.

## Livello 2

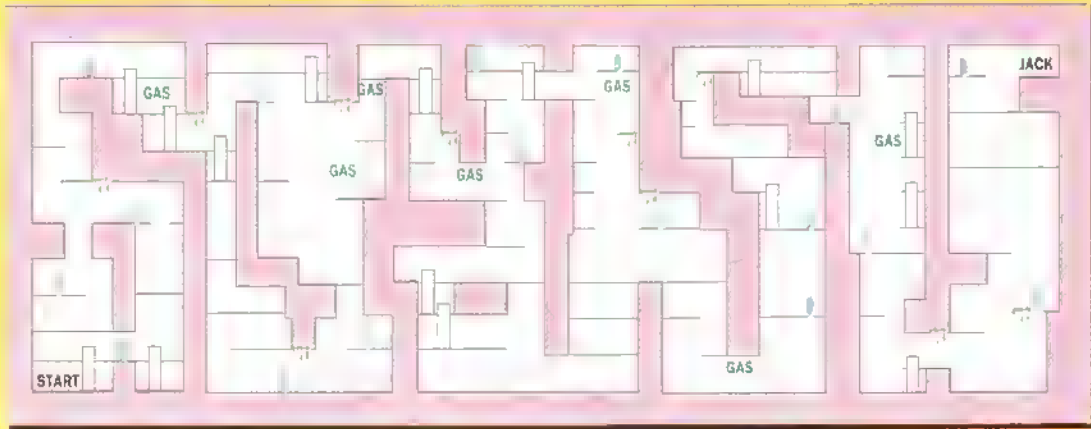
Questo è uno dei livelli più difficili e, per essere superato, è necessaria una certa abilità nella guida. Per essere più sicuri di arrivare al terzo livello state al centro della strada, andando un po' più piano della velocità massima, in modo da poter accelerare nei sorpassi. Prima di una curva, spostatevi all'interno di essa e, mentre sterzate, accelerate: in questo modo sarete spinti di nuovo al centro della strada. Non abbiate paura di frenare bruscamente per evitare incidenti: rallentando perderete meno tempo di quello perso in un eventuale incidente, senza contare che potete danneggiare il serbatoio della macchina.

Quando appare una traccia rossa, che vi indica l'approssimarsi di una curva, non fatevi prendere dal panico: avete tre tentativi prima di essere fermati dal posto di blocco della polizia. Se un'altra macchina vi impedisce di sterzare, non rischiare un incidente, ma preparatevi con tutta calma alla

## Livello 5 Cattedrale di Gotham



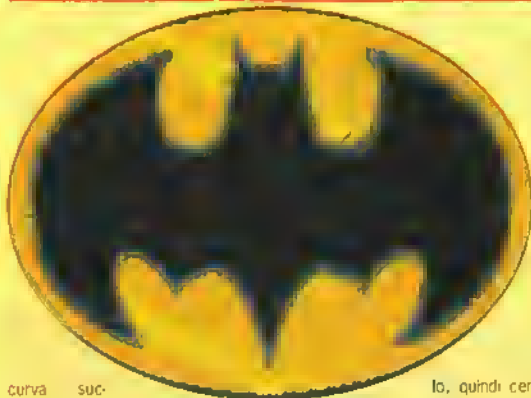
- Direzione della bal-corda
- Pozze di liquido
- Spuntone (porta di sicurezza)
- Livelli pericolosi
- Punto dove è necessaria la bal-corda
- Obolo



**Livello 1** Pianta della fabbrica Axis

Lanciatori di granate

goccie d'aerco



curva successiva. Per essere sicuri di curvare, lanciate l'arpione un secondo o due prima del punto.

Sarebbe meglio completare il livello senza rimetterci una vita, ma se proprio non riuscite, cercate di percorrere almeno 50 miglia; in questo modo, quando ripartirete, sarete distanti dalla Batcaverna solo (si fa per dire...) 50 miglia.

**Livello 3**

Avele 60 secondi per scoprire i tre elementi (su un totale di otto) che formano lo 'smidex'.

In pratica questa prova non è che una versione semplificata di Mastermind. Scegliete i primi tre elementi di sinistra e controllate quanti sono esatti. Ora prendetene uno dei primi tre e aggiungetene altri due: con un po' di logica, potrete individuare quelli esatti tra le due file di tre, continuate quindi aggiungendone uno o due dei rimanenti tre, e così via, fino ad ottenere la giusta combinazione.

Se i primi tre hanno un punteggio da 0 a 1, sceglietene altri tre, ignorando i primi (uno zero sarebbe particolarmente utile). Un 2 indica che ci avete quasi azzecca-

to, quindi cercate di isolare i due corretti. Se viene fuori subito un tre, ciò indica che dovete spegnere subito il computer e dedicarvi a cose più proficue, come il lolocalcio o il totip.

I tre oggetti sembrano essere scelti casualmente dall'infido computer, ma alcuni sembrano capitare più spesso di altri (il sapone non capita quasi mai). Numerando gli elementi da uno a otto, dall'alto della colonna sinistra, la frequenza con cui sembrano apparire è: 4,3,7,2,6,1,5,8.

**Livello 4**

Con una buona dose di sangue freddo e di mano ferma, questo livello può essere facilmente superato. Pilotate il Batwing in modo da rimanere tra le 102 e le 111 mph, e cercate di stare più o meno a un'altezza costante. Colpite le corde che reggono i palloni a mezz'ora. Tentando, appena ne avete colpito uno, di mettervi in posizione per colpire il successivo. Evitate il più possibile le basi dei cavri, perché vi danneggiano e vi fanno perdere velocità. Se mancate uno o due palloni, non disperate, ma non fatele un'abitudine. La maggior parte dei palloni può

essere eliminata da un'altitudine costante, ma per abbatterne alcuni sarete costretti a rapide impennate o discese. Un po' di destrezza nei movimenti e una buona dose di intuizione dovrebbero farvi evitare l'esplosione prematura del Batwing (come per il livello della batmobile, se riuscite a eliminare 50 palloni, ma riuscite ad arrivare alla fine, ripartirete con soli 50 palloni da liberare).

**Livello 5**

Finalmente siete giunti allo scontro finale! Questo è il livello più difficile e all'interno della Cattedrale di Gotham City, troverete orde di sgherri seguaci del Joker, pavimenti che vi spariscono sotto i piedi, camminaloi con spuntori, enormi topi (e quel che è peggio, non c'è neanche Kim Basinger).

Per raggiungere il Joker, ci sono diverse strade; tuttavia, come si vede dalla mappa, alcune sono più pericolose di altre. I topi sono abbastanza pericolosi, in quanto non possono essere eliminati; quindi dovrete evitarli con un accurato uso della bal-corda, che in questo livello è particolar-

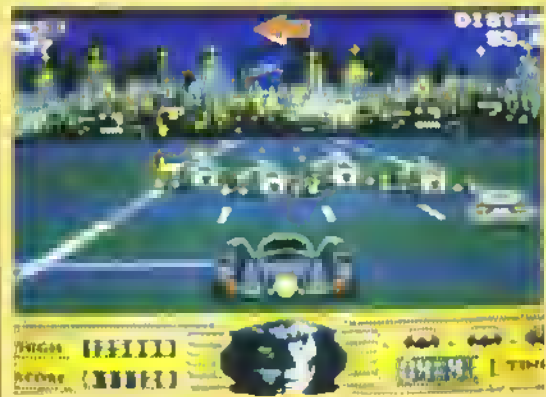
mente utile, sia per evitare le trappole sul pavimento, sia per quei felentoni di topi, i cattivi al servizio di Joker hanno il grilletto più facile di quelli nella fabbrica Axis, ma non sono comunque un osso troppo duro.

Sul tetto della cattedrale, vedrete una specie di casetta con una porta al centro e vicino una scala; superate la porta di poco e lanciate la Bal-corda in obliquo verso l'alto a destra contro la scala di corda; se avete mirato giusto vedrete cadere il Joker dalla scala e dopo un lungo volo, lo SPLAT finale.

**Mappa del Livello 5**

La mappa mostra scale e passaggi, che vi consentiranno di arrivare al tetto della cattedrale. I luoghi dove c'è qualche trappola, come le tavole pericolanti e gli spuntori sono indicati in rosso. Inoltre sono segnate le posizioni dei topi.

È anche mostrata la strada più semplice, completa delle posizioni da cui lanciare la bal-corda e dove atterrare (le linee tratteggiate indicano come lanciare la corda).



# BLOODWYCH

Come promesso proseguiamo nel nostro viaggio alla scoperta di Bloodwych.

Consigli generali:

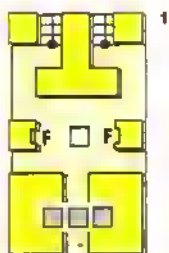
- in questi livelli, affidate il compito di capo squadra a un giocatore di quadri perché ha la facoltà di vedere i finti muri, che ai suoi occhi lampeggeranno;

- attenzione! in queste torri (soprattutto nella seconda), ci sono diverse zone "anti-magic" (sulle mappe sono indicate con una N, che può riferirsi anche a tutta la stanza)

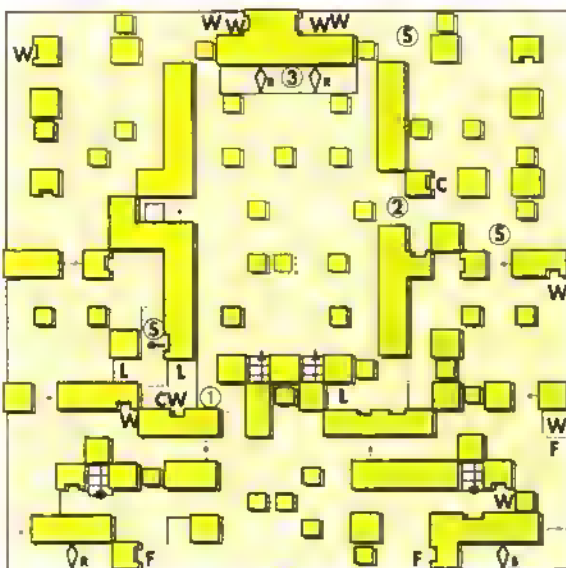
- Le Bacchette magiche della Luna, del Serpente, ecc. hanno effetto solo con i mostri dello stesso tipo:

quindi la bacchetta della Luna sconfiggerà facilmente i mostri della Luna (le faccione volanti, per esempio) ma non gli scorpioni.

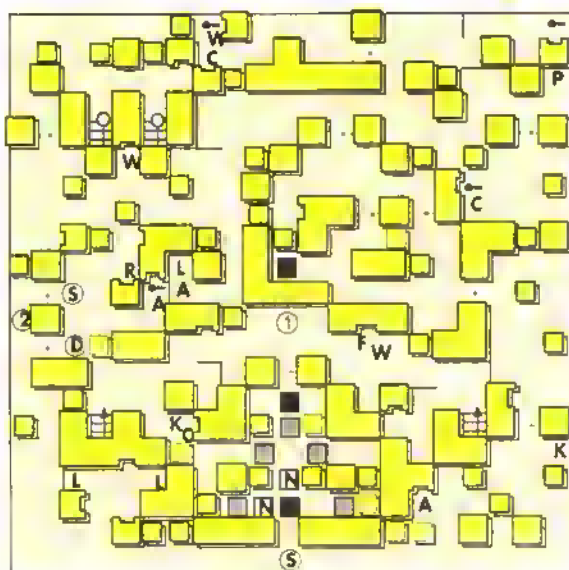
- Per chi volesse provare a disegnare da solo le mappe, vi ricordiamo che i vari livelli sono sempre quadrati.



2



3



## MOON TOWER

Prima di arrivare alla Moon Tower bisogna superare la Serpent Tower. Abbiamo pensato di pubblicare le mappe della Moon Tower visto che la prima è più semplice, anche se più grosso. Un solo consiglio per la Serpent Tower: l'unico modo di uscire è lasciarsi cadere attraverso le due botole e che per eliminare alcuni muri, dovete posizionarvi sul-

te pedane e attendere (WAIT).

**Livello 2:** Dietro ad un muro finto, ci sono i posti per i due cristalli teletrasportatori che vi porteranno nella parte destra o sinistra della mappa; le porte dietro alle scale vanno aperte con lo spell Mage-lock.

**Livello 3:** dopo aver lanciato uno spell Levitate per superare la botola, finite su una anti-magic zone. Per chiudere la seconda botola dovete azionare una pedana nascos-

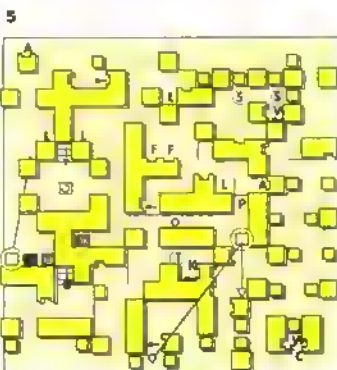
sta dietro alle colonne laterali, che vanno quindi tolte di mezzo.

Qui trovate il primo Ring (anello) che vi servirà in seguito.

**Livello 4:** appena salite le scale, vi trovate in una zona dove non si possono usare gli incantesimi, per cui preparatevi ad uno scontro con le armi. Inoltre ci sono alcune "spinning squares" (quelle segnate sulla mappa con un mezzo cerchio).

**Livello 5:** finalmente un livello tranquillo, senza niente di particolare; giacché ci siete, concedetevi un po' di meritato riposo.

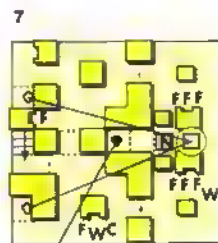
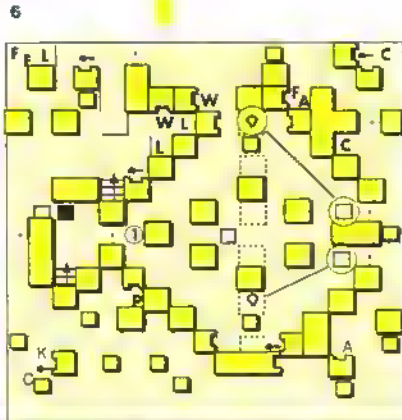
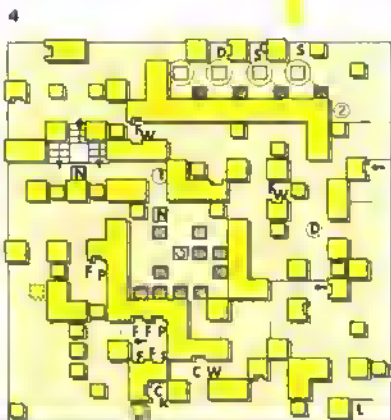
**Livello 6:** tutto il livello si basa su muri falsi che nascondono l'uscita e due pulsanti. A proposito, dietro alle porte



di legno c'è un caldo comitato di benvenuto, quindi preparatevi a riceverlo.

**Livello 7:** ultimo livello della torre. Troverete dietro un muro linto il tanto agognato cristallo lunare; qui inoltre troverete una gran quantità di cibo (basta cercare...).

■ Roberto Biasutti (Roma)



Cristallo lunare

**68000** the ONLY name..

**PHILIPS** **COMODORE**

**V. G. WASHINGTON, 91 - 20146 MILANO**  
**TEL. 02 / 42.31.035**  
 dalle 20.00 alle 10.00 P.M.

**NOVITA' PER AMIGA 500/1000 : HARD DISK AUTOMOOT 1.3/1.2**  
**20-30-40-63 MEGABYTES**

**AMIGA 2000 VERSIONE 6.0 CON 1 MB CHIP VIDEO**  
**L. 1.890.000**  
 IVA COMPRESA NATURALMENTE

**RICHIEDERE I CATALOGHI SPEDENDO L. 2000 IN FRANCOBOLLI**  
**VASTISSIMA BIBLIOTECA SOFTWARE ORIGINALE**

# SESSO!

ORA CHE ABBIAMO ATTIRATO LA TUA ATTENZIONE, DAI UN'OCCHIATA ALLE NOSTRE OFFERTE:

ATARI 520 STFM \_\_\_\_\_ L. 599.000  
AMIGA 500 \_\_\_\_\_ L. 670.000  
AMIGA 2000 \_\_\_\_\_ L. 1.495.000  
STAR LC 10 \_\_\_\_\_ L. 350.000

ESPANSIONE 1Mb PER AMIGA 500 L. 150.000

DISCHI 3.5" MARCATI L. 20.000 (10 pz) L. 90.000 (50 pz) L. 160.000 (100 pz)

DISCHI 3.5" BULK L. 15.000 (10 pz) L. 70.000 (50 pz) L. 130.000 (100 pz)

PREZZI IVA 19% ESCLUSA



VENDITA PER CORRISPONDENZA:

Per acquisti per corrispondenza, telefonare alla sede di Desenzano,  
Tel. 030/9911767 (3 linee r.a.)

## MEGABYTE

DESENZANO (BS), P.za Malvezzi 16, Tel. 030/9911767 - Telefax 030/9144880  
VERONA, P.za S. Tomaso 10, Tel. 045/8010782 - Telefax 045/8010783  
GRUMELLO (BG), Via Roma 61, Tel. 035/833097 - Telefax 035/833097

## SOFT CENTER



# NUOVI MONDI

L'INVIATO OI K ESPLORA ALCUNI DEI MONDI FANTASY SCOPERTI OI RECENTE.

## KEEP THE THIEF



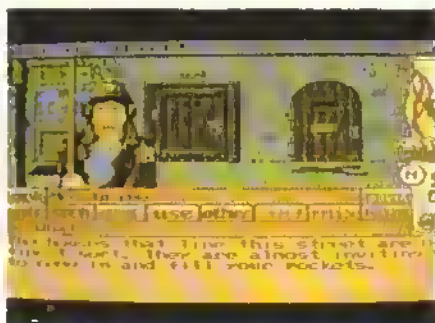
Ogni avventuriero degno di questo nome sa come avvalersi al meglio dei comandi GET e TAKE - ma *Keep the Thief* pone un' enfasi particolare su questi comandi, apparentemente innocui. Invece di permettervi di viaggiare per il mondo prendendo a destra e a manca quello che più vi aggrada mentre il proprietario è voltato dall'altra parte, il gioco vi offre una visione più realistica della vita di un ladro. Fatevi beccare solo una volta a prendere qualcosa che non vi appartiene nella città di Tel Mercon e per voi è il sipario...

Il vostro ruolo è quello del titolo. Siete stati messi permanentemente al bando dalla vostra città natale per reiterato comportamento antisociale. Il vostro nuovo territorio di caccia è l'area delle Tre Città ed in particolare la città di Tel Mercon, dove un tempo il malvagio Re-Dio Telloc esercitava il suo potere. Qui ricchi bottini sono la ricompensa per un abile ladro, ma Keel ha molto da imparare se vuole sopravvivere, per non parlare della possibilità di diventare il nuovo Re-Dio - che è l'obiettivo finale del gioco. Dal momento che circolano voci secondo le quali l'onnipotente Telloc - esiliato da una rivolta dei suoi sudditi - è ancora vivo da qualche parte, è opinabile che questo sia un obiettivo facile da raggiungere. Il luogo di inizio dell'avventura è la giungla accanto alla città. Il vostro primo compito è di equipaggiarvi con armi e armature così da avere una possibilità di sopravvivere durante i combattimenti. Sfortunatamente questi oggetti costano parecchio, così non vi resta che rubarli da sotto il naso del fabbro o guardarvi intorno e cercare da qualche altra parte qualcosa di valore che valga la pena di essere sgraffignato. Sulle strade di Tel Mercon si affacciano numerose abitazioni di ricchi cittadini che spesso lasciano oggetti di valore in piena vista e senza alcuna sorveglianza. Ci sono comunque alcuni cittadini meno 'onesti' di altri che impiegano una grande varietà di trappole raffinate per proteggere le loro proprietà da tipi come voi. Le pattuglie di guardie armate rappresentano un ritenuto pericolo, così potrebbe ve-

nirvi voglia di tentare la sorte nella giungla, dove la "rendita" del lavoro non è altrettanto ricca ma mostra e fuorigiughe generalmente portano con sé le loro ricchezze ed anche, di tanto in tanto, qualche utile arma ed armatura.

Lo schermo di gioco è diviso in diverse sezioni. La metà superiore raffigura una visuale slabica della vostra locazione oppure una rappresentazione tridimensionale dell'area di combattimento, o anche gli ingredienti per incantesimi che possedete, oltre che a un indicatore di direzione. Durante gli scontri viene mostrata una vista dall'alto dell'area di combattimento, simile ad una mappa in piccola scala, insieme a un indicatore radar che vi informa della direzione verso cui siete orientati. Sotto a questa schermata trovate un pannello lungo e stretto, dove eventuali alberi e mostri sono visualizzati in prospettiva tridimensionale. Sotto alla schermata principale si trova il cuore del sistema di comandi. Una serie di box mostra le parole di comando attualmente disponibili. Cliccare su una di queste ha l'effetto o di muovere il comando al computer o di fare apparire un sotto-menu. Il sistema è facile da comprendere e da usare.

Oltre alle icone, esistono altre opzioni a cui è possibile accedere tramite la barra del menu. Que-



ste permettono di ridurre la frequenza e la forza dei mostri vaganti - molto utile quando ancora state cercando di ambientarvi. Tramite i menu sono altresì disponibili diverse schermate che mostrano le vostre attuali condizioni. Le vostre abilità nel rubare e nel disattivare trappole sono indicate da un punteggio percentuale o da un grafico a barre, ed allo stesso modo vengono indicate le principali caratteristiche del vostro personaggio, come la forza, i punti ferita ed i punti magia. Potete perfino controllare il vostro livello di appetito, stanchezza e ubriachezza: tutti questi dati sono facili da leggere ed istantaneamente accessibili in ogni momento. Ogni mondo fantasy che si rispetti vanta un solido background magico, e

**Eccezionale!**  
**L'ELECTRONIC ARTS** ha pubblicato una nuova avventura con elementi di GdR, un sistema operativo a menu e un grande senso dell'umorismo.

questo non fa eccezione. Gli incantesimi sono creati mescolando i giusti ingredienti ed includendo gemme come Bandris Aidus (incantesimo di cura) e Flickns Rickus (luce magica). Per mescolare i giusti ingredienti dovette possedere un libro di incantesimi (ce ne sono molti in giro) e quindi decifrare i criptici indizi per scoprire quali reagenti occorrono. Mentre i reagenti più comuni sono disponibili nel negozio dell'erborista, componenti di natura più esotica possono richiedere lunghe e pericolose imprese prima di essere trovati. Il combattimento è in tempo reale e richiede senso tattico e buoni riflessi. È possibile combattere sia con armi da lancio che con armi da mischia e gettare anche qualche incantesimo tra quelli che avete già preparato. Ma attenzione: ogni combattimento termina solo con la morte (di solito la vostra) e dato che imboscate e sorprese varie sono all'ordine del giorno è prudente salvare spesso il gioco. *Keep the Thief* è un GdR della miglior razza, che dovrebbe offrire ore ed ore di esplorazione e scoperte. L'intero gioco è caratterizzato da una vena umoristica, che si manifesta spesso con insulti e battute, e questo aiuta a mantenere un'atmosfera di vero divertimento. Lo stile è una riuscita combinazione di avventura tradizionale e crescita del personaggio con tutta la flessibilità necessaria per esplorare e provare ogni volta nuove idee.

### PAESAGGIO .....80

Grafica nitida e colorata, notevolmente rovinata da tecniche di animazione inconsistenti. Le segrete sono raffigurate in modo molto schematico, non all'altezza, gratuitamente, delle altre locazioni.

### INCONTRI .....75

Molti personaggi non osati contro cui sfoderare abilità ed abilità, nonostante la conversazione sia limitata ad una scelta tra risposte già definite.

### IMPEGNO .....85

Sebbene non difficile da giocare, il semplice numero delle opzioni che vanno considerate solamente per restare vivi garantisce ore di divertimento.

### SISTEMA .....80

Molto facile da controllare.

## K-VERDETTO 850

*Keep The Thief* offre un approccio nuovo ed originale al genere. Probabilmente piacerà sia agli amanti del GdR che ai palati delle avventure festali; garantisce lunghe ore di sfida sia a giocatori esperti che ai novellini e, soprattutto, la ridere!

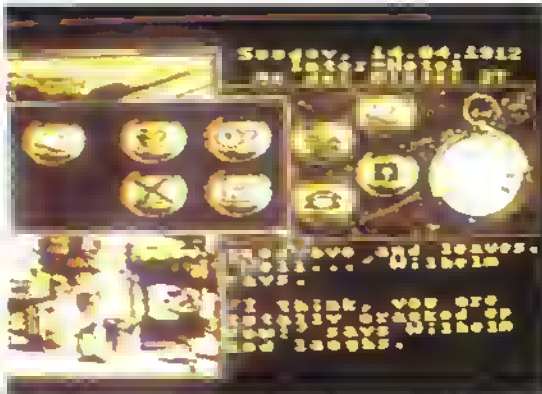
# MYSTERY OF THE MUMMY

Un rapido sguardo ad un nuovo adventure grafico di Investigazione della RAINBOW ARTS. Seguendo le orme (è il caso di dirlo) di alcuni recenti giochi di provenienza francese (*Mortville Manor*, per esempio), dovete esplorare Amburgo alla ricerca di una mummia scomparsa...

L'anno è il 1912 ed il luogo è Amburgo in questo nuovo adventure della Rainbow Arts. Programmato dalla Time Waip, siete un avvocato che, insieme al suo autista/amico Wilhelm, viene contattato dal cittadino Rudolf Rabensberg.

Para che una mummia appartenente al padre di Rabensberg sia scomparsa, sottratta durante una mostra diversi anni prima e mai ritrovata. Ora a suo figlio sono giunte notizie riguardo a una mummia africana che sta per essere messa all'asta. Il vostro compito è di scoprire se le due mummie sono in realtà una sola. Siete attesi a Monaco per giovedì e oggi è domenica, quindi il tempo a vostra disposizione è limitato.

Lo schermo è diviso in più sezioni che mostrano un orologio indicante l'ora, una breve descrizione l'estuale del luogo in cui vi trovate e delle conversazioni condotte con altre persona, un set di icone per controllare il gioco, un'immagine del luogo e quattro barre che mostrano il vostro livello di denaro, sete, la-



me e stanchezza. L'input dei comandi avviene tramite una combinazione di mouse/icona e tastiera (per inserire indirizzi, nomi, ecc...). Il gioco consiste inizialmente nell'esplorazione della città, effettuata visitando numerosi indirizzi e chieden-

do alla gente che incontrate notizie su altre persone. Con oltre cento personaggi in circolazione, gli avvenimenti mettono a dura prova la vostra capacità di pensare contemporaneamente a dieci cose differenti nello stesso momento. Il gioco comprende anche alcune sequenze di azione che variano dal recuperare alcuni indizi dal fondo di un lago al trafficare in un laboratorio di medicina legale con alcuni prodotti chimici comprati dal farmacista locale. Per aiutarvi nel vostro compito, il gioco fornisce una mappa di Amburgo con indicale 186 locazioni ed una guida telefonica con telefono e indirizzo degli abitanti, dei leatri, degli ospedali, ecc... Dalla vostra stanza d'albergo potete contattare molte persone per telefono, mentre altre possono essere visitate a piedi o in macchina.

Dal momento che non ho fatto grandi progressi nel gioco sono restio a dare un giudizio completo. Più particolari nel prossimo numero.

# DRAGONS OF FLAME

La US GOLD continua la saga di *Heroes of the Lance*, ma attenua l'elemento di "taglia e affetta".

Ricordate *Heroes of the Lance*? Siete riusciti a recuperare i dischi di Mishakal dal di ago nero Khisanth? Se sì, gradirete molto questo seguito che vi riporta nel mondo di Dragonlance.

Le forze dei draconiani (e non 'draconici', come nella versione italiana dei romanzi) sono dilagate su Krynn peggio di Baggio in area avveviana e solo gli elfi di Qualmest ancora resistono. Nonostante gli elfi siano destinati a cedere, la Compagnia della Lancia ha ancora una possibilità di liberare gli schiavi della fortezza di Pax Tharkas e recuperare la magica spada Wyrmslayer, da lungo tempo perduta. Per fare questo occorre però essere più furbi e coraggiosi delle innumerevoli truppe draconiane.

Il gioco inizia all'aperto, con una vista dall'alto del gruppo che si muove in aperta campagna. Comunque le forze draconiane sono ovunque e la battaglia vera e propria inizia fin dai primi momenti del gioco.

Quando lo scontro è imminente, la vista dall'alto viene abbandonata a favore della familiare vista laterale di *Heroes of the Lance*. Per combattere bisogna colpire il nemico in basso, in alto o a media altezza, oppure gettare armi da lancio da distanza di sicurezza. Se siete come me, scoprirete che combattere è soprattutto questione di scivolare il joystick alla Decathlon sperando di restare vivi. Dopo il combattimento basta premere un tasto per tornare alla vista dall'alto.

I ritratti dei vostri personaggi sono nella parte inferiore dello schermo principale insieme a un indicatore di direzione che si trova sulla sinistra. Per accedere ai comandi occorre premere la barra spaziatrice. Dal menu principale potete selezionare diverse azioni, come 'gettare' incantesimi, cambiare l'ordine di marcia, manipolare oggetti, salvare o caricare, ecc... È anche disponibile un comando che mostra l'area in cui state viaggiando, utile nel caso che vi siate persi.

Pax Tharkas è composta da diversi livelli contenenti una varietà di trappole e passaggi segreti, e visivamente è molto simile ad *Heroes*, con il vostro personaggio mostrato lateralmente ed il consueto fondale di mura, porte, passaggi, ecc... Quasi a schemata rappresenta comunque un miglioramento: gli oggetti utili e i personaggi si sfalgiano nettamente e ciò rende il gioco un po' più facile da usare del suo predecessore.

Mentre *Heroes of the Lance* peccava di un

eccesso di taglia e affetta e aveva pochi elementi strategici per i miei gusti, *Dragons of Flame* sembra essere più equilibrato, e si adatta così ai gusti di un maggior numero di avventurieri. Nonostante sia sostanzialmente un arcade, il gioco contiene abbastanza problemi ed indovinelli da soddisfare la maggior parte degli appassionati del genere fantasy.



I colori di *Dragons of Flame* sono meno confusi di quelli di *Heroes of the Lance*, così l'occhio fa meno fatica.

Il primo *Leisure Suit Larry* è stato una pietra miliare nella storia dei giochi per computer: fu uno dei primi titoli ad ottenere dati di vendita significativi nel mercato dei PC compatibili, ed è in parte sua la responsabilità dell'attacco ai possessori di PC iniziato dalle software house inglesi.

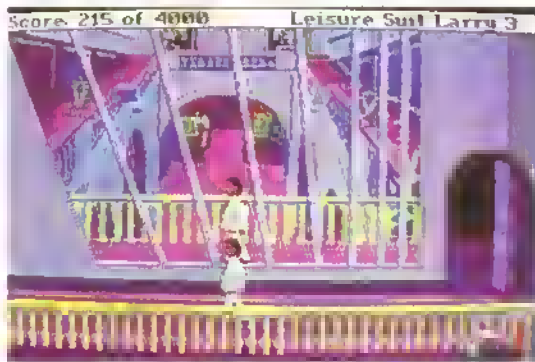
La formula di tutti i giochi è molto semplice. Il grasso e pelato programmatore Al Lowe ha creato il suo alter ego sullo schermo, Larry Laffer, per dare sfogo alle sue fantasie virili di una relazione stabile con una bella fanciulla. Nonostante Larry sia un tipo

lente del gioco precedente, del quale molto ritenevano che non mantenesse le promesse di *L.S.L.1*, in questo nuovo titolo l'umorismo è più sottile, le locazioni più interessanti, l'animazione più levigata e la trama più coinvolgente. Per tutto il gioco è possibile vedere eccellenti scenette animate come quella in cui piccoli fogli di carta passano per una fotocopiatrice, Larry viene picchiato dal proprio capo o brama per *Passionate Patti* nel piano bar del Casino e osservare numerose donne con un numero variabile di vestiti addosso.

**Attenti - è tornato! Il "pappagallo" della SIERRA-ON-LINE con un'insaziabile fame di relazioni amorose è ancora una volta a caccia di una compagna. Questa volta il suo obiettivo è *Passionate Patti*, che ha del *Pettorali Potenti*. Sano divertimento? C'è da chiederselo...**

mongerato (di quelli che si sposerebbero con la fidanzatina che hanno conosciuto alle elementari), l'unico modo che ha di incontrare l'amore eterno è di provarci con ogni ragazza che incontra, e fino ad

I nostri primi dubbi riguardano quest'ultimo punto. I titoli precedenti della serie avevano scherzato in modo innocuo sulle tipiche fantasie maschili, ma *Leisure Suit Larry III* va un passo oltre e introduce



Potevi realizzare fino a 4000 punti. Ne guadagnate 2 guardandovi allo specchio; dovete apparire al meglio per fare colpo su Patti...

schermate grafiche che hanno l'ovvio scopo di sedurre il giocatore (almeno per quanto è possibile sedurre tramite dei pixel). Questo può essere una gioia per l'occhio ma è anche indubbiamente uno sfruttamento dell'immagine femminile che nei giochi precedenti non era presente. Se questo genere di cose vi disturba (e non solo esagerando - il gioco ha un chiaro sottotono pornografico) giocare a *L.S.L.3* potrebbe risultare un'esperienza parzialmente sgradevole.

**PAESAGGIO** .....85

Attrattivi scene animate con sfondi numerosi e colorati mentre Larry schizza o - se non avete un PC 386 - si trascina per lo schermo.

**INCONTRI** .....70

Moltissimi, inclusi alcuni che possono essere considerati di dubbio gusto. Sarebbe meglio se la Sierra curasse di più la conversazione.

**IMPEGNO** .....80

Facile da iniziare, ma dovrete passare molto tempo a girare sempre per gli stessi luoghi. La maggior parte dei problemi si risolvono solo esaminando ogni cosa che vi viene a tiro.

**SISTEMA** .....80

Avventure animate con occasionali cadute di velocità. Si raccomanda un sistema PC di una certa potenza.

**K-VERDETTO**  
**890**

*Leisure Suit Larry* è diventato quasi un personaggio leggendario nel mondo dei giochi per PC. Quest'ultimo titolo conferma il suo status di... mm... missionario. È un peccato, comunque, che la serie sembri tendere sempre più verso il nudo femminile.

quasi totalità dei giochi Sierra: avete bisogno di un PC veloce con scheda EGA o VGA se volete apprezzarli fino in fondo. Sulle macchine standard molte delle sequenze animate sono insopportabilmente lente. Questo gioco non è tanto male quanto alcuni dei titoli precedenti (*King Quest IV* in particolare) ma la velocità rappresenta talvolta un problema. E anche discutibile se è opportuno dover digitare linee di testo in questo genere di giochi: la velocità di interazione potrebbe essere migliorata con un sistema di comandi che si avvale di menu già pronti.

Nonostante questi difetti, *L.S.L.3* è molto divertente, probabilmente il migliore della serie (fino ad ora). Speriamo di non dover aspettare troppo a lungo per il prossimo...

# LEISURE SUIT LARRY III

ora la trama dei giochi gli ha permesso di incontrare parecchie.

Dopo il suo iniziale successo in *L.S.L.1*, Larry viene scaricato dalla sua conquista nella prima scena di *L.S.L.2*. In questo secondo gioco (l'unico Vero Amore viene trovato in un'isola del Pacifico, ma evidentemente vivere con Larry non deve essere un letto di rose visto che il nostro anti-eroe è costretto ad abbandonare i suoi bermuda a non per la sua famosa tenuta "da battaglia" di gusto ompiante e a intraprendere una nuova ricerca dell'Unico Vero Amore sulla paradisiaca isola di Nonloonyf.

Salvo un paio di riserve, è confortante potere annunciare che *L.S.L.3* è decisamente molto più diver-

Un'altro punto debole del gioco è nel modo con cui gli eventi sono inseriti nella trama. Per ovvie ragioni certe cose devono accadere in sequenza, ma allo stesso tempo è indubbiamente un vantaggio lasciare al giocatore la possibilità di girare per le varie locazioni il più liberamente possibile. Ciò significa che spesso non vi viene permesso di intraprendere una determinata azione IN QUEL MOMENTO, ma che forse potrete intraprenderla DOPO. Questo era un tipico problema dei primi adventure testuali e oggi i progettisti di giochi hanno a loro disposizione numerosi trucchi per aggirarlo - in questo caso la Sierra non c'è riuscita.

L'unica altra critica può essere applicata alla



Questa ragazza sembra essere più interessata all'abbronzatura e ai souvenir che a voi. Capita...

# THE THIRD COURIER

**B**erlino sembra essere un luogo molto eccitante di questi tempi. Una rapida visita armata di martello per staccare una scheggia ricordo dal Muro, una birra gratis da un oste entusiasta, un mazzo di fiori offertovi da una graziosa ragazza incontrata per strada... il luogo ideale in cui passare qualche giorno di vacanza, soprattutto se amate essere là dove si fa la storia.

Una Berlino molto differente e anche il luogo dove si svolge l'intima avventura targata Accolade. Da una strana sensazione camminare su e giù per il Kri'damm nel gioco mentre alla TV orde di tedeschi stanchi ed emozionati drizzano lungo la stessa strada. Con una così forte concorrenza causata dai recenti avvenimenti, nascerà il gioco a leggersi da solo sulle gambe?

TTC è ambientato nella vecchia Berlino, e il Muro è solidamente al suo posto. Il programma vi dà la possibilità di creare numerose schede di agenti, ognuna delle quali è, di fatto, un diverso personaggio che può essere "attivato" in ogni momento. Il vostro obiettivo è di recuperare dei piani fondamentali per la difesa NATO prima che questi siano venduti ai russi. I piani sono stati appaientemente trafugati da un agente traditore.

Ogni volta che giocate potete scegliere e attivare (o attivarla) uno dei vostri agenti. Le caratteristiche principali includono gli attributi standard degli RPG, ma questi influenzano il gioco in modo più sottile. I più importanti sono la vostra abilità di impugnare una pistola e la vostra salute. Da queste due caratteristiche dipenderà quanto riuscirete a sopravvivere. La cosa non è facile, dal momento che sarete costantemente aggrediti da ubriachi, assassini, brutti ceffi e compagnia bella.

All'inizio del gioco vi trovate nel vostro appartamento. Lo schermo mostra la vostra attuale locazio-

ne: ci sono tre modi differenti di mostrare la posizione del vostro personaggio invece dell'unico impiegato dalla serie Bard's Tale. L'interno del negozio e degli appartamenti è mostrato con l'immagine singola di una stanza. Gli esterni scottano verso di voi in visita tridimensionale e c'è anche l'equivalente dei "dungeons", interni a pianta complessa mostrati secondo un simile stile.

Gli incontri mostrano l'assassino o il collega apparire come una figura graficamente molto dettagliata.

**Mentre crolla la Cortina di Ferro, la ACCOLADE vi riporta ai templi della Guerra Fredda. Alcuni piani della NATO sono scomparsi e tocca a voi creare un personaggio in stile RPG e lanciarvi alla loro ricerca.**

La cosa si sovrappone alla locazione attuale. Sullo schermo appare una descrizione dell'incontro, e se le cose si mettono male e bene tenere d'occhio lo status del vostro personaggio sulla destra dello schermo. Non ci vogliono molti colpi del lucido NATO in dotazione ai poliziotti per fare scendere la vostra salute a zero.

Tutti i comandi sono dati via menu, ma la loro struttura può rendere necessarie alcune noiose selezioni multiple per riuscire ad utilizzare opzioni spesso necessarie. Per esempio, se incontrate un poliziotto che vuole ispezionare i vostri documenti dovete dare i comandi ACTION, USE, US PASSPORT ogni volta che questo accade. Un menu aggiuntivo dedicato alla gestione degli incontri avrebbe considerevolmente semplificato il gioco.

Questo problema può a prima vista apparire secondario, ma la sua incidenza sul divertimento viene amplificata da quello che è il difetto principale del gioco: troppi incontri inutili e noiosi. Mentre esplorare la città siete costantemente bloccati da poliziotti che vogliono vedere i vostri documenti: alla lunga la faccenda diventa così noiosa da rappresentare un incentivo a non andarsene in giro. Molti altri incontri sono altrettanto privi di sapore e dopo essere stati mandati a



Non è un interno in stile Dungeon. È un hotel.

quel paese dall'ennesimo barista nell'ennesimo bar (tutti rigorosamente identici) viene voglia di uscire e fare un giro in negozio per comprare qualcosa d'altro da giocare.

La vostra ricerca dei piani NATO richiede un gioco altrettanto ripetitivo, costringendovi a interrogare tutte le persone che incontrate (quasi sempre con risultati insignificanti) e a esplorare tutte le possibili locazioni, la maggior parte delle quali di aspetto identico. Quando tornate nel vostro appartamento il computer spesso vi regala importanti indizi sotto forma di messaggi dei vostri superiori. Dopo avere risolto il primo enigma (e la cosa mi ha dato più una sensazione di sollievo che di gioia) sono tornato al mio appartamento, solo per trovare la soluzione servita su un vassoio d'argento sotto forma di un messaggio del mio capo.

Mentre vi muovete lungo le strade, diverse categorie di locali vengono indicate da icone che appaiono in basso sullo schermo: un bar alla vostra sinistra, per esempio, o un hotel alla vostra destra. Sfortunatamente tutti i bar sembrano uguali visti da fuori (così come tutte le altre categorie di edifici), così che sarete costretti a visitarli tutti durante la vostra ricerca. Questo diventa spesso frustrante perché le ricompense non sono in numero sufficiente a compensare le delusioni.

Le cose si mettono veramente in moto quando siete arrivati parecchio dentro al caso, ma giungere così lontano dovrete vincere a più riprese l'impulso di resettare la macchina e cambiare gioco.

The Third Courier è una delusione. Un'interfaccia utente inadeguata nasconde una meccanica di gioco molto semplice che difetta di varietà e originalità e, come risultato, non riesce a far alzare il tasso di adrenalina. L'idea era buona, peccato per la realizzazione.

**PAESAGGIO** .....60  
 Grafica attraente rovinata dalla mancanza di varietà. Animazione molto scarsa.

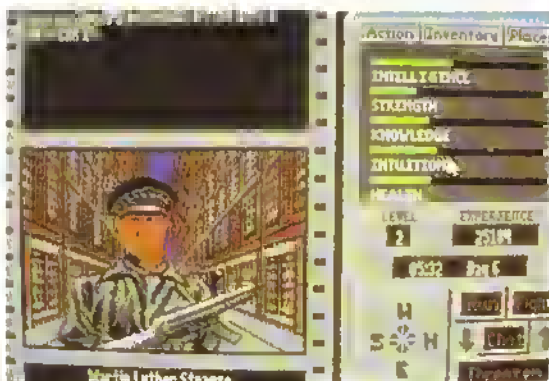
**INCONTRI** .....65  
 Incontrate persone ad ogni passo, ma poche di loro hanno qualcosa di interessante da dire e per la maggior parte appaiono tutte uguali.

**IMPEGNO** .....78  
 Occorrerà diverso tempo per risolverlo, ma non solo a causa degli enigmi: la giocabilità è lenta e in gran parte del gioco la necessità di muoversi e riprovare sostituisce l'uso di logica ed ingegno.

**SISTEMA** .....68  
 Apparentemente semplice, con comandi facili e immediati. Sfortunatamente questo nasconde una struttura di gioco UN POCHETTO troppo semplice...

## K-VERDETTO 675

Non è un gioco di quelli che fanno salire il tasso di adrenalina a livelli da ottovolante. La drammaticità dell'ambientazione non trova riscontro in una giocabilità altrettanto drammatica.



Un poliziotto vi blocca sulle strade vicino al vostro appartamento. Tutti gli incontri hanno questa struttura: un'immagine grafica e interazione limitata. Se uccidetelo a qualcuno di solito potete prendere la sua arma.

# KYRIEL KORNER

TUTTO QUELLO CHE AVRESTE VOLUTO SAPERE SULLE MAPPE MA NON AVETE MAI OSATO CHIEDERE

**Q**uesto mese Kyriel spiega come disegnare una mappa e vivere felici e contenti.

Consigliamo ai giocatori di ruolo di prendere nota: troveranno indicazioni utili anche per loro.

### PARTE 1\*

Sempre deciso ad insegnarvi a togliervi d'impaccio e a destreggiarvi in ogni situazione, questo mese parleremo di come si possano produrre mappe coerenti ed ordinate.

Ogni avventuriero che si rispetti dovrebbe disegnare una mappa ogni volta che affronta un'avventura (o un gioco di ruolo, ndr.), sia per muoversi velocemente da un luogo all'altro, sia per avere un'idea del luogo che sta esplorando. Infatti se si disegnano le locazioni di un'avventura, conoscendo i vari collegamenti tra le stanze, si ha un guadagno di mosse (e conseguentemente di tempo) che può rivelarsi utilissimo in certe situazioni.

Supponiamo che dobbiate uscire nel minor tempo possibile

da una casa: se avete disegnato una mappa basterà uno sguardo per capire qual è la via più breve da percorrere mentre se non siete stati prevedenti continuerete a passare da una stanza all'altra sperando di imbattervi casualmente nell'uscita (ed invece perderete solo tempo, il che vi farà esplodere assieme alla solita bomba che il solito agente del KGB aveva inavvertitamente lasciato nel solito armadietto...).

Ma oltre a dover essere disegnate le mappe vanno anche conservate. Supponete che un amico vi chieda un aiuto o che vogliate aiutare un altro avventuriero (vero che tutti voi morite dalla voglia di farlo?) oppure ancora che dopo mesi abbiate finalmente trovato il NO PROBLEM (almeno che vi serviva per proseguire nel gioco. Se non avete sottomano una mappa non potreste mai indicare loro la via per uscire dal labirinto o dove si trova la Magic Room né potreste arrivare velocemente al punto dell'avventura (che intanto era rimasto sepolto in un armadietto buio coperto da tre dita di polvere...) in cui eravate bloccati).

Chiarita l'importanza di avere una mappa rassegnatevi dunque ad una vita da cartografi e prendete carta e matita. Il foglio dovrà essere preferibilmente quadrato, abbastanza grande (non fate mai le mappe in formato francobollo!) altrimenti non ci sarà spazio per segnare importanti infor-

mazioni (oggetti presenti, note, eccetera). La matita è di obbligo per garantirvi contro certe mappe partorite dalla mente contorta di certi programlatori.

Cominciate sempre a disegnare la mappa dal centro del foglio (la sposterete nel punto opportuno quando la ricoprirete o avrete visto un buon numero di locazioni). Non arrischiatevi a cominciarla in un angolo: secondo una delle

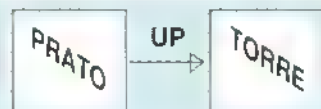


Fig.2

evitate di segnare gli oggetti presenti nella locazione.

Usate delle frecce per congiungere le varie stanze e disponetele secondo i canoni classici. Potrete avere stanze che contengono fino a 8 uscite (N, S, E, W, NE, NW, SE, SW, UP, DOWN). Le

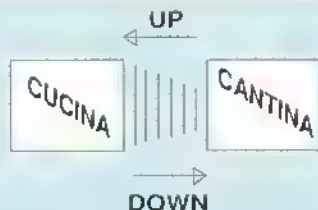


Fig.3

classiche leggi dell'avventura, dovunque inizierete a disporre la prima locazione sarà sempre la parte sbagliata!

È probabile che dobbiate usare più di un foglio per mappare un intero adventure: in linea di massima sappiate che in media un adventure contiene 70-80 locazioni ma se cercate un adventure del 1° level 9 ne troverete fino a 200.

Disegnate sul foglio i punti cardinali in modo da orientare la vostra mappa. Disponete le uscite e i quadrati simboleggianti le locazioni secondo l'orientamento fissato.

I quadrati che rappresentano i luoghi dell'avventura dovranno essere adeguatamente dimensionati per poter contenere:

- a) una brevissima descrizione della locazione (una o due parole),
- b) eventuali oggetti presenti,
- c) personaggi incontrati.

Naturalmente potrete evitare di annotare tutte queste (peraltro utili) informazioni nel quadrato della locazione. Se preferite numerate il quadrato e su un foglio a parte segnatevi le note aggruandole. Se non lo ritenete opportuno

primi otto possono essere indicate nel classico modo indicato in figura 1. Per quanto riguarda le ultime due (UP e DOWN) potrete segnare con una freccia spezzata o disegnare i rispettivi quadrati su un foglio a parte in modo da produrre una mappa tridimensionale (molto utile quando si stanno esplorando i livelli di una piramide o di un labirinto): in questo modo potrete rendervi conto della disposizione delle varie stanze su diversi livelli semplicemente sovrapponendo i fogli. Se le locazioni poste su piani diversi sono molto scarse conviene segnare sullo stesso foglio ponendole tutte sullo stesso piano avendo magari l'accortezza di segnare l'uscita verso il basso o verso l'alto (per esperienza personale posso dirvi che ci sono più uscite che si inoltrano verso il basso che viceversa...) con la scritta UP o DOWN (o se preferite SU o GIÙ) sulla freccia o in altri modi come indicato dalle figure 2 e 3. E tutto per questa prima parte, il resto il mese prossimo.



Fig.1

# BATTLETECH MECHWARRIOR

Sebbene nelle nostre recensioni abbiamo sempre cercato di essere obiettivi, oggi dobbiamo parlare di un fenomeno che, con tutta la mia buona volontà, ritengo sia andato ben oltre il valore del gioco che lo ha originato.

Quando nel 1985 la ditta statunitense Fasa pubblicò la prima edizione di un wargame futuristico chiamato Battletech, ben pochi riuscirono a prevedere l'enorme successo che questa linea di prodotti avrebbe avuto tra il pubblico dei giocatori. Oggi, a cinque anni di distanza, il numero di espansioni legate alla simulazione tattica ed al GdR ha raggiunto livelli ragguardevoli, ed a ciò si è aggiunto un successo ugualmente straordinario nel mercato degli arcade. Non siamo parlando dell'avventura della Infocom, *The Crescent Hawk* Inceptor, che riesce ben poco a rendere l'atmosfera del gioco, ma delle grandi macchine da sala-giochi che permettono a più giocatori di guardare i loro Mech in un campo di battaglia computerizzato, veni e propri simulatori di combattimento (vedi anche pag. 26). Ad ORIGIN, la principale convention americana del settore role playing/wargaming, una partita a

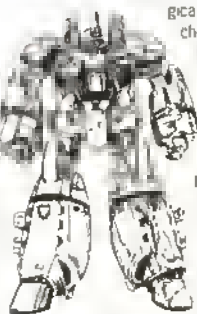
mezzi corazzati di varia potenza e dall'aspetto vagamente antropomorfo. In una galassia sconvolta da secoli di guerre civili, cinque famiglie controllano altrettanti settori di spazio incanalati attorno alla vecchia stella Sol. Legate da instabili alleanze, queste famiglie cercano di estendere il loro dominio ed uscire vittoriose dalla guerra per la successione al trono della tramutata Lega Stellare. Puntata di diamante delle loro armate sono appunto i Mech, retaggio di un luminoso passato tecnologico. La tecnologia che permette di costruire i Mech è andata perduta, e perfino il riparo i danni subito in combattimento è problematico. I piloti dei Mech, i cosiddetti MechWarrior, sono quasi ereditari da un alone di misticismo, hanno strani codici d'onore e di guerra e considerano un disonore irrimediabile vedere il loro Mech distrutto. Non per niente, i Mech si tramandano all'interno delle famiglie, da padre in figlio, come delle reliquie.

Sul campo di battaglia ruotano attorno ai Mech altri mezzi meno nobili: carri pesanti, astronavi da trasporto, caccia spaziali, mezzi d'assalto vani e umili soldati. I volti armati con armi pesanti anti-Mech. L'incredibile completezza delle regole di gioco ha generato una lunga serie di espansioni in cui tutti questi elementi sono trattati dettagliatamente.

Se l'idea che sia alla base è molto bella ed il background affascinante e ben sviluppato, il gioco-base a mio giudizio non è niente di eccezionale, rimanendo lento e macchinoso. I giocatori (due o tre squadre) scelgono i loro Mech dalla lista di quelli disponibili e compilano l'apposita scheda con le caratteristiche del "robotto" scelto. Queste sono la corazzatura delle varie parti del mezzo (gambe, braccia, torso...), la velocità, le abilità particolari del Mech, la capacità di liberarsi dal calore (ogni azione del Mech genera calore; mano a mano che la temperatura sale il mezzo va incontro ad inconvenienti di pericolosità sempre crescente) e le armi montate. Queste ultime possono essere laser di varia potenza, mitragliatrici, missili o armi particolari. Compilare la scheda è noioso e richiede diverso tempo, quindi conviene prepararle in anticipo o, meglio ancora, avere diverse schede già pronte da fotocopiare. Il gioco si sviluppa alternando il movimento dei mezzi che partecipano al combattimento e facendolo quindi seguire da una fase di fuoco. Ogni attacco richiede un lancio di dado per vedere se il colpo è andato a segno, uno per definire la parte colpita ed un terzo per stabilire i danni inflitti, seguiti dalla registrazione degli stessi. Fatto questo, si passa ad un'altra arma e si ripete il procedimento. Fine.

Esistono regole aggiuntive ed opzionali che vivacizzano un po' il gioco, ma non molto. Il difetto principale è la sua macchinosità. Esistono giochi molto complessi che hanno però meccaniche molto fluide e la partita, per quanto lunga, scorre via a buon ritmo nella mente dei giocatori. In Battletech, al contrario, non si possono evitare un gran numero di lanci di dado ad ogni passo e sebbene le regole si imparino subito, spesso ricordare casi e sottocasi rallenta ulterior-

mente il gioco. Anche la parte strategica non è eccezionale, dato che vedere pedine correre di qua e di là sulla mappa spaiandosi addosso appena possibile è uno spettacolo che non grafica certo l'appassionato di tattica militare.



Come allegina sulla torta di panna, il manuale di gioco è lussuoso e la grafica delle pedine e della mappa risulta appena accettabile.

Insieme, nonostante sul numero di dicembre abbia scritto che il gioco era migliore dell'avventura della Infocom, ho dovuto ricredermi. Battletech non mi è piaciuto. Mi rendo conto di schierarmi contro migliaia di giocatori entusiasti, e forse è solo una questione di gusti. Vi consiglio comunque di provarlo prima di lanciarsi nell'acquisto di quindi espansioni in una volta.

MechWarrior, il GdR associato al war game, è caro ed ha il suo punto di forza nella splendida ambientazione. Il sistema di gioco è molto semplice e si avvale dei consueti punti-caratteristica e delle abilità. Ogni personaggio ha a disposizione un certo ammontare di "Punti Personaggio" con i quali "acquistare" le proprie caratteristiche. Con questo metodo tutti i personaggi sono equilibrati ed ogni giocatore può caratterizzare il suo come meglio preferisce.

Esistono un certo numero di "classi" tra cui scegliere: MechWarrior, Tecnici, Espionatori, Medici, ecc. Un classico sistema di punti-esperienza consente di aumentare le proprie abilità col procedere del gioco. Nel manuale sono fornite molte tutte le indicazioni per il combattimento tra esseri umani ed informazioni e consigli su come creare un'unità di combattimento Mech, oltre che una lista dettagliata di armi, armature e notizie approfondite di background. Il sistema è poco più di un'intelligenza che permette di dare un senso ai combattimenti di Battletech inserendoli in una campagna organizzativa. Va notato che le notizie di background ed i moduli che illustrano la storia e le caratteristiche delle famiglie in lotta (pubblicati a parte) sono molto belli, tanto da essere una lettura consigliata ad ogni appassionato di fantascienza, anche quelli che non sono interessati ai giochi in generale.

Vincenzo Beietta

<b>BATTLETECH</b>	
<b>COMPLESSIVO</b>	70%
Una bella idea rovinata da un sistema di gioco macchinoso.	
<b>MECHWARRIOR</b>	
<b>AMBIENTAZIONE</b>	86%
Un'ottima ambientazione fantascientifica.	
<b>SISTEMA DI GIOCO</b>	73%
Essenziale, ma poteva essere arricchito.	
<b>ESPANSIONI</b>	83%
Abbastanza numerose e di buona qualità. E' però evidente come MechWarrior preferisca appoggiarsi a Battletech piuttosto che reggersi sulle sue gambe.	
<b>COMPLESSIVO</b>	77%



"Battletech" - the Arcade - costava otto

dollari, durava circa mezz'ora e radunava folle bibliche di spettatori, tanto che per tutto il periodo di durata della dimostrazione gli altri stand della fiera erano pressoché deserti.

Battletech è un wargame ambientale in un futuro molto remoto che ricostruisce i politici scontri tra grandi unità di combattimento: i Mech,

## Immagina...

Un mondo di giochi di simulazione, di wargames, dall' Assedio di Gerusalemme (70 d.c.) ai nostri giorni.

## Immagina...

Migliaia di miniature (fantasy e storiche) delle ditte più diverse, Grenadier, RaI Partha, Citadel, Marauder, RAFL, ecc.ecc..

## Immagina...

Un universo di giochi di ruolo....  
Dal fantasy tradizionale alla fantascienza ed oltre.  
Tutti i giochi di ruolo di cui hai sentito parlare, ma che non hai incontrato altrove.



A Firenze:  
**Stratagemma**  
Via Giusti 15 A/B  
Tel. 055/2477655

A Milano:  
**AVALON**  
Via Paisiello N°4 (MM Loreto)  
Tel. 02/29400410

A Modena:  
**Idea Giochi**  
Via T. Badia 16  
Tel. 059/219637

**Questo buono vale £ 2000!!**

Ritaglia il riquadro inferiore di questa pagina ed usalo presso uno dei negozi sopracitati per ottenere uno sconto di £ 2000 su un acquisto di giochi o miniature non inferiore alle £ 20000

K



# FANTAVISION

La DOMARK/BRODERBOUND si anima.

**S**copo di Fantavision è di rimuovere i problemi dell'animazione facendo per voi la maggior parte del lavoro più duro. Basta semplicemente disegnare una figura in un fotogramma, poi ridisegnarla in una posizione diversa e il programma si farà carico di tutti i passi intermedi necessari a generare una sequenza animata.

Il programma gira su qualsiasi Amiga, sebbene quanto più memoria si abbia a disposizione, tanto più è possibile realizzare progetti sofisticati. Inoltre sono disponibili tutte le modalità grafiche, compresa la HAM. Poiché il programma è specificamente dedicato alla creazione di personaggi ed oggetti di primo piano all'interno di sequenze animate, gli sfondi devono essere disegnati (o digitizzati) mediante un appropriato pacchetto grafico e poi importati. A questo proposito Fantavision accetta qualsiasi file in formato IFF o ILBM.

## OGGETTI A PUNTI

I caratteri che vengono realizzati ed animati sono composti da una serie di punti connessi da linee. Quanti più punti formano un oggetto, tanto più complesso e definito questo appare sullo schermo. Perlopiù i cerchi non sono che un gruppo di punti interconnessi, per diametri 18, e la cosa si riesce a notare unicamente nel caso di cerchi molto grandi che coprono la maggior parte dello schermo. Il numero massimo di punti che per default un oggetto può avere è 64, sebbene entrambi i parametri visivi siano unicamente limitati dalla

memoria disponibile e da una perdita di velocità. Avere memoria sufficiente per produrre un oggetto di 400 punti sarebbe bello, ma è improbabile che si possa muovere velocemente quando Fantavision cercherà di animarlo.

## GLI STRUMENTI DI LAVORO

Ci sono una serie di "attrezzi" che facilitano la creazione degli oggetti. Tra cui una matita, una squadra, un cerchio, un tagliando, un inseritore di punti ed un generatore di bitmap. Per definire un oggetto e riempirlo con il colore e la maschera selezionati (ve ne sono 37), è necessario disegnare l'ultimo punto nella stessa locazione del primo. L'operazione non è particolarmente agevole, cosicché vi troverete ad usare frequentemente il bottone destro del mouse, che cancella l'ultimo punto disegnato. L'icona del generatore di bitmap permette di selezionare sezioni rettangolari di immagini e memorizzarle quali oggetti. Tuttavia, un oggetto creato in questo modo non può essere ruotato o manipolato, ma può solamente muoversi cambiando locazione.

Gli attrezzi più potenti sono costituiti dalla rotazione, lo zoom e la rotazione in 3-D. Questi ultimi può venire usati per ruotare un oggetto lungo il proprio asse orizzontale, dando così la sensazione di capovolgere l'oggetto, o lungo l'asse verticale, per simulare un allontanamento del personaggio rispetto all'osservatore.

Sfortunatamente sfruttando queste opzioni

sorge un piccolo problema dato che ogni oggetto così ruotato rimpicciolisce; un'anomalia causata dal tentativo di ruotare una forma bidimensionale nello spazio 3-D. Se un oggetto venisse ruotato nel passaggio da un fotogramma ad un altro, in modo da farlo apparire di taglio, l'oggetto nel secondo fotogramma non potrebbe essere riportato indietro sfruttando la stessa opzione. Per ovviare a questo inconveniente è necessario ricopiare l'oggetto originale in un terzo fotogramma e manipolarlo.

L'insieme degli strumenti a disposizione permette di incidere gli oggetti sia orizzontalmente che verticalmente, stirarli o schiacciarli, ruotarli di fronte o sottosopra.

## OGGETTI IN MOVIMENTO

Dopo aver creato tutti gli oggetti necessari nel primo fotogramma di una sequenza di Fantavision, il passo seguente è quello di muoverli e manipolarli nel successivo. Piuttosto che dover copiare tutti i singoli oggetti, il programma permette di duplicare interi fotogrammi. Tutto quello che rimane da fare a questo punto è aggiungere o togliere punti agli oggetti e muoverli nelle nuove posizioni. Possono essere introdotti in ogni momento nuovi oggetti e vecchi possono essere rimossi o addirittura divenire parte dello sfondo. Gli oggetti che transitano sui fondali non danneggiano questi ultimi, ma se questi sono disegnati in modalità HAM allora si possono notare all'interno degli oggetti in



movimento degli strassissimi elletti di colore.

E il numero dei pass di animazione intermedi gestiti dal programma che determina l'apparente fluidità dell'animazione. Normalmente ne sono previsti 16, ma si possono aumentare fino ad un massimo di 128. Se viene scelto un numero elevato e sullo schermo sono presenti molti oggetti, ciascuno formato da un buon numero di pixel, sarà necessario aumentare la velocità dell'animazione da un 25% fino a qualcosa come il 400%!

Vi sono quattro modalità di animazione che determinano il modo in cui la sequenza si presenterà nella sua versione definitiva. Nel modo *Normal* un oggetto viene cancellato semplicemente dalla propria posizione, viene ripristinato lo sfondo e l'oggetto viene ridisegnato in una nuova locazione. Questa è l'opzione di default per tutti i fotogrammi ma ognuno di essi può venire rappresentato scegliendo uno dei tre modi alternativi: *Background*, *Lighting* e *Trace Background*, come detto prima, permette ad un oggetto di divenire parte dello sfondo e di non venire dagli altri oggetti e dalle opzioni successivamente scelte. *Lighting* fa sì che l'oggetto lampeggi in movimento, ed è di maggior effetto quando l'oggetto ha il bordo di un colore diverso dal proprio interno e la velocità di animazione è bassa. Infine il modo *Trace* non cancella l'oggetto mentre si muove, lasciando così una scia dietro di esso. Se nel fotogramma successivo si fa ritorno al modo normale tutte le tracce svaniscono e rimane solo l'oggetto nella sua posizione finale.

**I COLORI**

Ciascun fotogramma ha la propria tavolozza di 32 colori associati che può essere modificata indipendentemente dalle altre o, se si vuole, globalmente. Ciascun colore può essere ridisegnato individualmente e la luminosità dell'intera tavolozza può essere modificata facilmente. I colori possono essere scambiati, copati ed è possibile generare una scala cromatica definendo il colore di inizio e di fine. Qualsiasi cambiamento effettuato sulla palette può essere annullato se il risultato non vi soddisfa, e l'intero insieme delle variazioni può essere cancellato riportando la tavolozza ai suoi valori di default. Naturalmente ogni tavolozza può essere copiata e trasportata da un fotogramma all'altro della sequenza.



**SUONA BENE...**

Senza sonoro non avremmo certo sequenze molto spettacolari, sebbene si possa obbiettare facendo riferimento al cinema muto. *Fantavision* non dispone di alcuno strumento per programmare il chip sonoro, né di note per arrangiare dei brani. Oltre invece, per ciascun fotogramma, due canali di suoni campionati nel formato IFF.

Sul disco di *Fantavision* sono presenti un gran numero di esempi, che possono essere caricati e sperimentati facendo uso dei comandi del volume, del bilanciamento dell'eco, del timbro e della durata del suono. Anche un semplice segnale campionato può suonare differente in fotogrammi diversi alterando semplicemente il timbro ed introducendo un eco. Ogni suono può essere provato ed ascoltato per rendersi conto se e ciò che si desidera, ed in caso contrario può essere rimosso dal memoria.

Una volta che un effetto suona soddisfa le vostre esigenze, aggiungerlo alla sequenza animata è un fatto di assoluta semplicità. Basta andare sul fotogramma desiderato, cliccare sull'opzione *Sound* del menu *File* e dare conferma.

**I TESTI**

Senza dubbio l'aspetto più sconcertante di *Fantavision* risiede nel modo in cui vengono trattati i te-

sti. Vi sono solo quattro tipi di stili, non è possibile crearne altri, e di questi solo due sono utilizzabili in pratica. Fortunatamente si possono importare font di caratteri creati con altri pacchetti. Quando si vogliono visualizzare dei testi viene creata una finestra nella quale è possibile scrivere. E' possibile usufruire delle classiche opzioni quali il grassetto, il corsivo e la sottolineatura, ma esse agiscono su tutto il testo all'interno di una finestra invece che su di una linea specifica. E' quel che è peggio e che le funzioni più potenti, quali la rotazione, lo stiramento o lo schiacciamento, agiscono semplicemente sulla finestra. Il testo all'interno non viene minimamente alterato, se non riformattato per adeguarsi ad eventuali variazioni di scala del rettangolo.

**CONCLUSIONI: BUONI E CATTIVI**

La fluidità e la velocità dell'animazione in una sequenza di *Fantavision* sono molto impressionanti, così come lo sono gli attrezzi per manipolare gli oggetti, ed il programma comincia veramente a vacillare solo quando deve trattare i testi. Il controllo tramite il mouse è un po' impreciso in fase di selezione dei colori ed è assai facile commettere un errore quando si crea un oggetto. Fortunatamente è pressoché ugualmente facile rimediare a tali errori.

Benché *Fantavision* non potrà permettersi di produrre un film di grido sul vostro Amiga, ha comunque molte altre applicazioni e si rivela una sostanziale fonte di conoscenza delle tecniche di base dell'animazione.

PIANO DELLE USCITE		
AMIGA	prezzo ric	USCITO

**K VALUTAZIONE**

FACILITÀ D'USO	_____
DOCUMENTAZIONE	_____
PRESENTAZIONE	_____
PRESTAZIONE	_____
DIVERTIMENTO	_____

Divertente da usare, dispone di potenti opzioni, ma è afflitto da alcuni difetti fastidiosi.

**770**



# L'ARTE DELL'ANIMAZIONE

**Dopo avere testato *Fantavision* della Broderbund, K si è messo in testa di investigare sulle tecniche di animazione in generale. Ecco ciò che ha scoperto...**

Le tecniche di animazione tradizionali dei cartoni animati hanno subito pochi cambiamenti da quando Walt Disney ed il suo gruppo di disegnatori hanno prodotto dei capolavori quali *Bianca e nera* e *Fantasia*, mentre si sono avuti sviluppi nelle tecniche di ripresa e montaggio e nei pacchetti di animazione.

Il nocciolo di un cartone animato ruota ancora intorno ad una serie di disegni chiave ed alla sequenza di passi intermedi fra essi. Normalmente l'animatore disegna un personaggio in due posizioni chiave e poi decide quanti disegni intermedi sono necessari per raggiungere l'effetto desiderato. Un assistente ha poi il compito di disegnare le sequenze intermedie. La prima di tali sequenze è chiamata il "punto di rottura" e se è significativa viene disegnata dall'animatore stesso.

Una tecnica assai importante nell'intervallare le scene intermedie consiste nel distanziare le immagini in modo irregolare fra il punto di rottura ed i disegni chiave. Per raggiungere alcuni effetti, quale lo "slow-in", così chiamato perché l'azione tende a rallentare fino ad assersi nella posizione finale, è necessario che vi siano più di segni intermedi verso la fine della sequenza. L'opposto si ha con l'effetto di movimento via via più accelerato, nel qual caso un numero maggiore di disegni è posto all'inizio della scena. È assai raro che delle sequenze siano divise in tre passaggi intermedi quando ne possono bastare due, e ciò a causa delle limitazioni imposte dalle tecniche di ripresa. Ciò implicherebbe molte più difficoltà in fase di disegno, e perciò viene regolarmente fatto uso degli effetti *slow-in* e *slow-out*.

Per ruotare gli oggetti in tre dimensioni è necessario che l'assistente disegni il centro delle due immagini chiave, e il centro della posizione di rottura su di un foglio separato. I tre fogli vengono poi allineati, con l'immagine di rottura al di sopra delle altre due in modo da poterla completare. Sovrapponendo i fogli è possibile disegnare oggetti in movimento nelle tre dimensioni e ruo-

tando i fogli lungo degli archi e possibile ottenere un movimento più preciso.

Produrre una sequenza completamente animata adatta alla ripresa televisiva o cinematografica comporta naturalmente un numero di passi decisamente maggiore di quanti ne gestisce *Fantavision*, sebbene gli utenti del programma possono trarre beneficio dal seguire alcuni di questi passi.

La prima cosa da fare è la sceneggiatura, benché grazie all'animazione il dialogo risulti di importanza assai minore rispetto all'azione visiva. A causa delle elevate esigenze di memoria connesse al campionamento delle voci, il dialogo verrà presumibilmente tenuto al minimo. Dalla sceneggiatura viene ricavata una serie di tavole che rappresentano l'intreccio in forma grafica. Normalmente a questo punto il dialogo base e la colonna sonora vengono registrati, in modo che il gruppo degli animatori possa sincronizzare l'azione del cartone animato.

Una volta completato, un editor lo assembla su nastro e lo spezza logicamente, marcando nel film i punti dove certi suoni iniziano e quando finiscono. Nel frattempo il regista avrà dato il compito ai disegnatori di produrre le loro interpretazioni dei protagonisti del film, che una volta approvate diventeranno il punto di riferimento per il resto del gruppo di animazione. Il processo avanza poi attraverso varie fasi di test e visione, di pulizia dei disegni effettuata da uno speciale gruppo di collaboratori e di trasferimento dei disegni su acetato per la loro colorazione. A questo punto anche gli sfondi dovrebbero essere stati realizzati e dipinti, e dopo una revisione finale il tutto è passato al cameraman per la ripresa vera e propria. Eliminate le ultime imperfezioni ed effettuato l'insensimento degli effetti sonori, viene impressionata la pellicola definitiva, montando le immagini e la colonna sonora. Il prodotto finito è ora pronto per la proiezione.

## ANIMAZIONE CON IL COMPUTER

Essendo il tradizionale metodo a carta e penna assai dispendioso in termini di tempo, era inevitabile che i computer avrebbero giocato un ruolo progressivamente più importante nel campo dell'animazione, mano a mano che questi diventavano più potenti e veloci.

Tion di Walt Disney è un esempio di film in

cui comparivano numerose sequenze di grafica animata generata da computer, e ricevette per questo numerosi apprezzamenti. Assai meno entusiasmo suscitò la scena della *Genesis* nel film *Star Trek II: L'Ira Di Khan* del 1982, che fu completamente generata da computer. Fu anche la più lunga sequenza di immagini totalmente elaborate elettronicamente mai vista in un film per il pubblico. Quella sequenza, ed i migliori effetti speciali di film quali *Guerra Stellari*, *Cocoon*, *E.T.* e *Polltergeist*, furono prodotti da una organizzazione nota sotto la sigla di ILM, ovvero *Industrial Light and Magic*.

La ILM fa ricorso alla nota tecnica di creare gli oggetti per mezzo di poligoni, descrivendoli tridimensionalmente attraverso formule geometriche. Più piccoli sono i poligoni che compongono l'oggetto, maggiore ne risulta il realismo, ma poiché alcune aree risultano assai difficili da descrivere in termini poligonali viene a volte impiegata una tecnica più sofisticata detta *Texture Mapping*. Questa assomiglia approssimativamente al modo di lavoro di *Fantavision*, che ricorre a dei fill pattern, ma su scala molto più vasta e complessa. Superfici quali il cuoio, la collezione o la sabbia sono descritte come "pezze" tridimensionali poi modellate sulla superficie dei poligoni attraverso operazioni di sfilamento e cambiamenti di scala. Una volta che un oggetto risulta completamente descritto, può essere manipolato a piacere. *Guerra Stellari*, della Digital Productions, presentava delle astronavi e delle stazioni spaziali generate da computer comprendenti ciascuna fino a 600.000 poligoni. Malgrado ciò la superficie di molte astronavi si riduceva ad una lastica uniforme di metallo semilucente.

La ILM ha ricevuto in consegna un computer, chiamato *Pixar*, che è capace di processare fino a 80.000.000 di poligoni, ma sfortunatamente le operazioni non si svolgono con velocità sufficiente e non esiste ancora un metodo pratico per memorizzare l'enorme mole di dati necessari. Quando questi problemi saranno risolti tuttavia, il grado di dettaglio delle superfici si avvicinerà a quello di una pellicola da 35mm, il tutto completamente animato da computer!

# 11 K

## AL PREZZO DI 9



● Due numeri **GRATIS**

● Niente code e attese all'edicola. K arriva ogni mese direttamente a **casa vostra**

notizie, poke, CIP, Tnt, recensioni, K-Giochi, anteprime, speciali, guide all'acquisto, crucifoppe, galleria d'arte, pagine gialle, budget, nuove versioni.....

● 11 numeri in edicola costerebbero **L.55000**, in abbonamento **L45000**

● **a** Assicuratevi per un anno anteprime, recensioni, trucchi e notizie che vi offre ogni mese K.

### OFFERTA OI ABBONAMENTO

Mi abbono a partire dal numero . . . . . del mese di . . . . .

nome . . . . . cognome . . . . .

via . . . . .

cap . . . . . città . . . . . prov . . . . .

firma . . . . .

spedire L. 45.000 a mezzo c/c postale n° 50142207 o vaglia o assegno intestato a:  
Glenat Italia - Via Ariberto 24 - 20123 Milano

# ALEX COMPUTER

## MAIL SERVICE

-----AMIGA-----		OMNI PLAY BASKET L. 4 9000	-----ATARI ST-----	SPACE QUEST III L. 5 9000	-----BIBLIOGRAFIE AMIGA-----
ARCHIPELAGOS L. 4 9000	PAST BREAK BASKET L. 3 9000	KICK OFF L. 2 9000	POLICE QUEST II L. 4 9000	VIRUS L. 4 0000	
MICROPROSE SOCCER L. 4 9000	GARFIELD WINTER'S I L. 3 9000	WILLOW L. 4 9000	KING'S QUEST IV L. 6 9000	AMIGA BASIC L. 6 0000	
NEW ZEALAND STORY L. 3 5000	MURDER IN VENICE L. 3 9000	THE RUNNING MAN L. 2 9000	MAN HUNTER L. 5 9000	AMIGA TRIES & TIPS L. 6 5000	
GUNSHIP L. 3 9000	SURFERSKI L. 3 9000	BARBARIAN II L. 3 9000	GOLD RUSSE L. 4 9000	VANDENECUM DEL ED. L. 4 9000	
RED HEAT (DANNO) L. 3 9000	TINTIN ON THE MOON L. 3 9000	MICROPROSE SOCCER L. 4 9000	PIA FALCON AT L. 4 9000	AMIGA PRIME PASS L. 4 9000	
TV SPORT FOOTBALL L. 3 9000	G. NITUS L. 3 9000	DEJA VU II L. 4 9000	BALANCE OF POWER L. 4 9000	AMIGA TECHNOL. PROG. L. 6 2000	
LORD OF THE RISING S. L. 6 9000	ALFRED BRAST L. 4 9000	CRAZY CAR II L. 2 9000	HOSTAGES L. 3 2000	AMIGA ASSEMBLER L. 5 9000	
MILLENIUM 2.2 L. 4 9000	PAPERBOY L. 2 5000	AFTER BURNER L. 3 9000	FIRST OVER GERMANY L. 6 9000	AMIGA LINGUAGGIO C L. 5 2000	
POPULOUS L. 4 5000	ACTION FIGHTER L. 3 9000	CHICAGO'30 L. 2 9000	DEMON'S WINTER L. 5 9000	AMIGA GRAFICA 3 D L. 5 9000	
SUB BATTLE SIM. L. 2 9000	OIL IMPERIUM L. 2 9000	VICTORY ROAD L. 3 9000	BILLIARDS SIMULATOR L. 4 9000	AMIGA GUIDA UTENTE L. 5 5000	
MANEUENTER L. 5 9000	BEAST (PSYGNOSIS) L. 6 9000	SUPER HANG ON L. 3 6000	KING'S OF THE BEACH L. 6 9000	IL MAN DI AMIGA L. 3 9000	
SWICE QUEST II L. 4 2000	-----UTILITIES-----	MILLENIUM 2.2 L. 4 9000	WATERLOO L. 3 9000	AMIGA HANDBOOK L. 4 5000	
LEATHER SUIT LARRY L. 4 9000	LOGSTIX L.12 0000	GUNSHIP L. 5 9000	WILLOW L. 4 9000	L'AMIGA L. 6 0000	
GOLD RUSSE L. 4 9000	CAO-3D L.14 9000	INDIANA JONES L. 2 9000	CURSE OF THE AZURE III L. 6 9000	MANUALE DI AMIGADOS L. 6 0000	
KING'S QUEST 1 2 3 L. 3 9000	TEXTCRAFT PLUS L.14 5000	RED HEAT (DANNO) L. 3 9000	CRAZY CARS II L. 3 9000	-----BIBLIOGRAFIA DOS-----	
BLOOD MONEY L. 5 9000	X-CAD L.7 0000	RVF HONDA L. 3 9000	HUMAN KILLING M. L. 2 9000	INSIDE DOS L. 7 0000	
KICK-OFF L. 2 9000	PHOTOLAB L.2 69000	RAINBOW WARRIOR L. 3 9000	TEST DRIVE II-THE DUEL L. 4 2000	INSIDE PC IBM L. 6 5000	
OPERATION WOLF L. 2 9000	KINDWORDS 2.0 L. 1 490000	SUPER SKY L.7 9000	TEST DRIVE II-DATA DISK L. 4 9000	MANUALE DEL DOS L. 5 5000	
ROCKET RANGER L. 3 9000	MATH-AMATEUR L. 7 9000	MAN HUNTER 2 S.F. L. 5 9000	SWORD OF ARAGON L. 6 9000	HARD DISK COMPANION L. 6 0000	
R-TYPE L. 4 9000	AMIGATOTO L. 6 9000	DYNAMITE DLX L. 7 9000	-----UTILITY-----	LINGUAGGIO ASSEMBLY L. 7 2000	
ELITE L. 4 9000	SUPERBASE PERSONAL L.19 0000	PAPERBOY L.2 9000	LOGSTIX L.17 0000	MS DOS II. GRANDE MAN L. 6 5000	
ROBOCOF L. 3 9000	SUPERBASE PROFESS. L.39 9000	OIL IMPERIUM L. 3 9000	SUPER BASE PERSONAL L.13 0000	MS DOS 2 E 3 L. 5 2000	
DRAGON NINJA L. 3 9000	64 EMULATOR II L. 6 9000	TIGER ROAD L. 3 9000	INSTANT PAGES L. 4 5000	MS DOS ADVANCED L. 5 9000	
FORGOTTEN WORLDS L. 2 5000	INTRO CAD L.10 2000	-----MS DOS-----	KARATO L. 69 0000	-----LINGUAGGI-----	
PERSONAL NIGHTM. L. 6 9000	COMIC SETTER L.14 9000	F15 STEALTH FIGHTER L. 9 9000	MINI OFFICE PERSONAL L. 7 0000	TURBO BASIC L. 4 9000	
VIOLANTE L. 2 5000	MOVIE SETTER L.14 9000	SENTINEL WORLDS I L. 3 9000	ABLE ONE L. 5 9000	LINGUAGGIO C L. 5 5000	
BATTLETECH L. 4 9000	C-1 TEXT NEW VERSION L. 6 9000	PAST BREAK L. 3 5000	DE LUX PC TOOLS L.120000	PROGRAMMARI IN C L. 3 9000	
REMARCK L. 5 9000	CONF CASALINGA L. 7 9000	64 ATTACK SUB L. 7 2000	-----NINTENDO-----	C LIBRARY L. 5 2000	
INDIANA JONES L. 2 5000	FLOW CAD L. 6 9000	OUT RUN L. 2 9000	LEGEND OF ZELDA L. 6 9000	COBOL PER MICROCOMP L. 3 5000	
UDS L. 4 9000	DIGI PAINT II L. 220000	UMS L. 4 9000	MARIO BROS L. 4 9000	ADVANCED TURBO PASCAL L. 4 0000	
DUNGEON MASTER L. 4 9000	ARCIS SONEX 2.0 L. 140000	GUNSHIP L. 6 9000	PUNCH OUT L. 7 9000	PROGRAMMARI IN PASCAL L. 7 9000	
800 MIDWAY L. 1 5000	SCULPT ANIMATE 4.0 L. 720000	GRAND PRIX CIRCUIT L. 3 9000	SOCCER L. 6 5000	TUR.PASCAL IN GRAFICA L. 3 5000	
ARTHUR L. 4 9000	ARCIS VIDEOTITLER L. 240000	TEENAGE QUEEN L. 3 9000	RUSE'N ATTACK L. 7 9000	50 PROG.IN TURBO PASC. L. 5 0000	
RVF HONDA L. 3 9000	AC/BASIC L. 295000	BLACK CAULDRON L. 4 9000	PRO WRESTLING L. 7 9000	-----GUIDE-----	
POPULOUS DATA DISK L. 2 1000	TURBO SILVER L. 217000	ZAK MCKRACKEN L. 4 9000	ICE HOCKEY L. 6 5000	-----	
DAILY DOUBLE HORSE R. L. 3 9000	TEXTPRO L. 140000	MILLENIUM 2.2 L. 4 9000	RAD RACER L. 7 9000	DIPARA 1-2-3 L. 3 2000	
TEST DRIVE II THE DUEL L. 4 5000	MACROASSEMBLER L. 199000	BATTLECHESS L. 6 9000	TENNIS L. 6 5000	LOTUS 1-2-3 L. 3 9000	
TEST DRIVE II DATA DISK L. 2 9000	GOMP 1.0 L. 7 5000	ACTION FIGHTER L. 3 9000	CASTLE VANIA L. 7 9000	IL NUOVO 1-2-3 L. 5 0000	
GRAND PRIX CIRCUIT L. 4 5000	TV TEXT L. 190000	GRAN SLAM BRIDGE L. 6 9000	IKARI WARRIORS L. 7 9000	LOTUS 1-2-3 GUIDA USO PROF. L. 6 2000	
FALCON MISSION DISK L. 4 9000	TV SHOW L. 190000	CENTERFOLD SQ L. 7 9000	PRO-AM L. 7 0000	USARE 1-2-3 L. 6 5000	
BLOODWYCH L. 5 9000	PRO SCRIPT L. 9 5000	DAILY D HORSE RAC. L. 3 9000	GUN SMOKE L. 7 9000	DBASE III PLUS L. 4 2000	
SLEEPING GODS LIE L. 4 9000	CLIMATE L. 6 0000	MAAL L. 4 9000	GHOST'N GOBLINS L. 7 9000	DBASE III L. 5 0000	
BARBARIAN II L. 3 9000	LATTER C 3.0 L. 490000	MENACE L. 4 9000	TROJAN L. 7 9000	INTROD DBASE IV L. 6 5000	
WATERLOO L. 5 9000	SCULPT 3D L. 190000	F15 STRIKE EAGLE II L. 7 9000	SLALOM L. 6 9000	DBASE III GUIDA ITAL. L. 7 0000	
DYNAMITE DLX L. 4 9000	EDGE FLIPPER L. 350000	PAPERBOY L. 5 9000	KUNO FU L. 7 9000	MANUALE DE WORLD L. 7 5000	
STAR WARS TRILOGY L. 3 9000		OIL IMPERIUM L. 6 9000		WORD STAR 5 L. 5 5000	
CENTREFOLD SQUARES L. 3 9000		CHUCK JAGER'S APT L. 6 2000		PAGE MAKER 3.0 GUIDA USO L. 6 2000	
SPINONI L. 2 9000		007 LACENCE TO KILL L. 2 9000		QUATTRO GUIDA ALL'USO L. 4 0000	
SHADOW OF THE BEAST L. 6 9000		VIXEN L. 2 5000		AUTOCAD GUIDA ITAL. USO L. 6 5000	
BUFFALO KILL'S RODEO L. 3 9000		BARRIER MISSION L. 2 2000		AUTOCAD PROG. AVANZATA L. 5 0000	
ASTAROTH L. 2 9000		MANEUENTER II S.F. L. 5 9000		-----MICROPROCESSORI-----	
XENON II L. 3 9000		RED STORM RIDING L. 7 5000		PROGRAMMAZIONE 68000 L. 7 0000	
TRIADS VOLII L. 3 9000		OMNI PLAY HORSE RAC. L. 4 9000		ASSEMBLER PER 68000 L. 5 5000	

NEW ANTIVIRUS  
AMIGA!!

V.I.P. L.69.0000  
VIRUS KILLER L.29.0000

ORDINATE TELEFONICAMENTE IL VOSTRO SOFTWARE  
OPPURE VENITE A TROVARCI NELLA NOSTRA NUOVA SEDE  
IN C.so FRANCIA 333/4 DOVE TROVERETE UNA VASTA GAMMA  
PRODOTTI HARDWARE & SOFTWARE

# TEL. 011/7730184

# PROFONDO SOFTWARE

## K INDAGA SUL PASSATO, PRESENTE E FUTURO DEL SOFTWARE HORROR.

**P**aura. Il cuore inizia a battere all'impazzata. Un flusso di adrenalina sale velocissimo al cervello. Il respiro diventa altissimo e si rizzano i capelli in testa. La mostruosa creazione del dott. Frankenstein interpretata da Boris Karloff. Le terrificanti e sanguinose storie di James Herbert. Le creature di un altro mondo di Clive Barker. Freddy Krueger con il suo iacchappicante senso dell'umorismo. Questi sono i volti della paura.

Paura in tutte le sue forme, su ogni media. Le storie di fantasmi che ci raccontavano da bambini. Le antiche pagine dei racconti neogotici (un genere letterario horror, molto popolare in Inghilterra verso la fine del secolo scorso, n.d.r.). Le immagini scioccanti che tengono inchiodati gli spettatori sulle poltrone delle sale cinematografiche. E i videogiochi?

I primi tentativi su computer ci terrorizzarono soltanto perché erano delle vere e proprie mostruosità. La Palace, ad esempio, si presentò per la prima volta sulla scena del divertimento elettronico resumando *The Evil Dead*, ma trasformò questo memorabile film dall'orrore in un gioco con vista dall'alto di minuscoli sprite che si aggiravano frenetici per delle stanze appena schematizzate.

L'anno prima, in Gran Bretagna, il film aveva ottenuto un successo incredibile e pensa che potesse essere un ottimo scenario per un gioco, rammenta Pete Stone della Palace, 'visto che c'era un eroe che doveva sopravvivere ai cattivi. Comunque non avevamo l'intenzione di creare un gioco dell'orrore per far paura alla gente'. Il gioco fece sì urlare chi lo acquistò aspettandosi un gioco dell'orrore, ma per il disap-

punto, non per la paura.

Quasi contemporaneamente, la Domark lanciava sul mercato *Friday 13th*, che suscitò un mezzo pandemonio per la maschera da hockey sanguinata che compariva sulla scatola del gioco. Ciò lasciò presupporre che che si trattasse di un gioco horror, ma gli sfortunati acquirenti si ritrovarono fra le mani un programma che, una volta caricato, presentava dei personaggi che sembravano disegnati con gli stecchetti e che se ne stavano lì ad aspettare di essere uccisi.

'Non ne voglio nemmeno sentire parlare', alterna Dominic Wheatley della Domark. 'L'idea del gioco doveva essere quella di terrorizzare i giocatori, penso che si possa riuscire, ma non funziona con *Friday 13th* perché ne affidammo la realizzazione alle persone sbagliate.'

## UNA PERSONALITA' MOSTRUOSA FREDDY KREUGER PARLA DI SOFTWARE HORROR



Era dagli anni '50 che un mostro cinematografico non diventava famoso come Freddy Krueger. l'orrido assassino interpretato dall'attore Robert Englund. Il protagonista dei vari *Nightmare* crede di saperne il perché. 'E' un mostro con una personalità... con un diabolico senso dell'umorismo. Le mie battute non sono divertentissime, ma servono ad allentare la tensione. E quando si allenta la tensione è molto più facile spaventarci nuovamente il pubblico'.

L'analisi di Englund dimostra come sia difficile realizzare programmi

dell'orrore. Non si può dare personalità agli sprite e la creazione di una struttura di gioco in grado di controllare e l'alternarsi dei momenti di tensione sembra incompatibile con la natura variabile dei video giochi stessi.

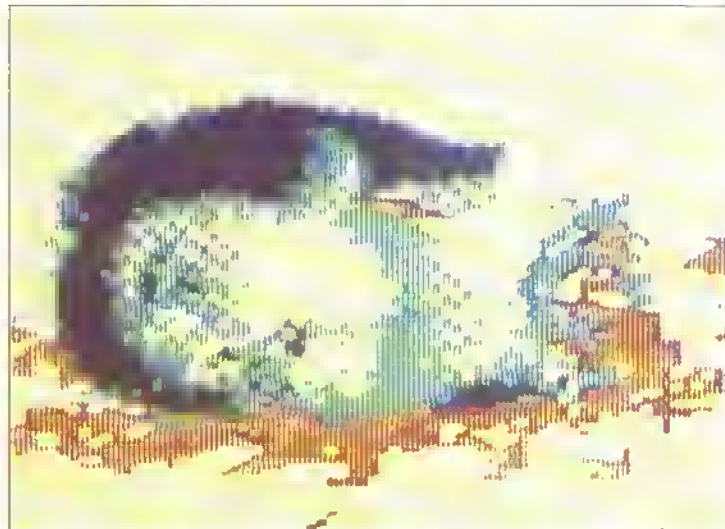
Anche il regista inglese Bernard Rose che ha appena terminato le riprese di *Paperhouse*, un film dell'orrore più psicologico rispetto a quelli della serie di *Elm Street*, ritiene indispensabile manipolare la sensazione del pubblico.

'In *Paperhouse*, per esempio, ho fatto in modo che per i primi quaranta minuti lo spettatore si sentisse abbastanza tranquillo, poi l'ho sconvolto con una serie di sequenze veramente terrorizzanti'. Ma come osserva giustamente Mike Woodruff della Honorsoft, con i video giochi è necessario creare l'atmosfera di terrore fin dall'inizio, altrimenti il giocatore perde subito interesse. Anche John Gilbert dubita che horror e computer siano compatibili. Prima di fondare la premiata rivista dell'orrore *Fear*, Gilbert faceva il giornalista di computer e aveva partecipato attivamente allo sviluppo di *Nosteratu*, un'avventura arcade 3D della Piranha. 'E' come se fossimo ancora fermi ai tempi di *Space Invaders*. Non sappiamo come trattare con l'Orrore, non lo prendiamo sul serio. Si può fare con un film o con un libro, ma con le tecniche limitate del computer non sappiamo farlo'. Secondo Gilbert la popolarità del genere horror è dovuta al fatto che consente alla gente di evadere dalla monotonia quotidiana portandola in un mondo popolato di personaggi ai quali succedono cose terribili e risvegliando così le nostre paure più ancestrali.

Englund condivide la sua teoria. 'Ho letto da qualche parte - vorrei essere stato io ad averlo detto - che l'horror è come i drammi religiosi medioevali. Anche se filtrate attraverso una pellicola cinematografica per essere rese socialmente e moralmente accettabili, la paura delle tenebre e delle forze soprannaturali e la catarsi nell'ineluttabilità sono in effetti caratteristiche ataviche dell'essete umano'.

E' facile realizzare immagini di morte e distruzione su un computer, ma un semplice 'Hai perso una vita. Riprova' non basta a rivedere il nostro senso di impotenza di fronte alla morte. Se vogliono davvero spaventarci, i programmatori dovranno sviluppare strutture di gioco più sofisticate utilizzando i processor più avanzati e il suono e la grafica dei CD-I.

DE  
A



Frankenstein della CRL. Orribile, sotto diversi punti di vista...

I programmi dell'orrore hanno avuto dunque una partenza "orribile" e finora sono stati terrificanti quanto *Rocky Horror Picture Show*. A quanto pare le case di software non hanno proprio capito che cosa nasce a farci gelare il sangue nelle vene. Per loro, ovviamente, la via più facile (qualcuno potrebbe anche definirlo la più sbagliata) è quella di riciclare l'horror prodotto dagli altri media.

Questo significa realizzare giochi da licenze cinematografiche come hanno fatto la Palace e la Dornik, o inserire in una formula di gioco già esistente immagini copiate di sana pianta dall'iconografia horror. *Fright Night* della Merodeal e *Werewolves of London* della Anolasoft, ad esempio, erano semplicemente due avventure arcade che indossavano maschere di Frankenstein poiché, per quanto mettessero alla prova la vostra intelligenza o la vostra destrezza con il joystick, non riuscivano mai a far scorrere un brivido lungo la schiena.

Secondo Chris Elliott della Eldritch Games, programmatore di *The Hound of Shadow*, un gioco horror della Electronic Arts: "È difficile rendere terrificante una figura animata che è alta cinque centimetri. La puoi rendere grottesca ma non terrificante."

I tentativi però non mancano. Verso la metà degli anni '80, la 666 Software (un nome alquanto sinistro, visto che 666 è il numero dell'Anticristo) e la Powerhouse leccero scorrere parecchio sangue sui nostri monitor, rispettivamente con *Go To Hell* e *Soft and Cuddly*. Provate a darci un'occhiata adesso e - a meno che non siate particolarmente sensibili alla vista degli scontri di attributi - vi renderete conto che i pael dello Spectrum hanno proprio ben poco di moilante.

Ma secondo Chris Elliott neanche con le macchine attualmente disponibili, la grafica ad alta risoluzione può rappresentare la soluzione del problema horror: "È come per i film: la gente fa presto ad abituarsi a certe scene. E per continuare a spaventarla bisogna avere delle trovate sempre più sconvolgenti, ma alla fine la spesa non vale l'impresa."

Clement Chambers, capo della CRL, è d'accordo con lui. "Si è sempre detto che horror equivale a sangue, carne maciullata e carneficina, ma a furia di utilizzare questi elementi non si riesce più a terrorizzare neanche i bambini." La sua soluzione è stata quella di lanciare una serie di giochi d'avventura basati sui classici racconti dell'orrore: Frankenstein, Dracula, il lupo Mannaro e la famosa leggenda-venta di Jack lo

squartatore.

Sgomentare i videogiochi ricreando la suspense che si prova leggendo un racconto dell'orrore si è dimostrato un metodo più efficace dell'imitazione dei film, ma la CRL ha comunque inserito in questi giochi parecchie immagini digitalizzate di damigelle sventrate o altre cose del genere. Chambers tuttavia ci tiene a sottolineare che non si tratta soltanto di una serie di orride immagini: "In questi giochi il testo è importante quanto la grafica".

Il boss della CRL sottolinea inoltre la differenza fra il sentimento di ribrezzo provocato dall'orrore e il sentimento di paura che invece suscita il terrore. "Ho sempre pensato che *Deus Ex Machina* (un gioco della Automata centrato sull'evoluzione della vita) fosse un gioco alquanto terrificante. È una questione di qualità artistica, cosa che di solito è piuttosto carente in questo settore. Nei racconti di Poe non ci sono spargimenti di sangue, eppure ti atterriscono. Noi vogliamo

che nei nostri giochi ci siano tutti e due gli elementi."

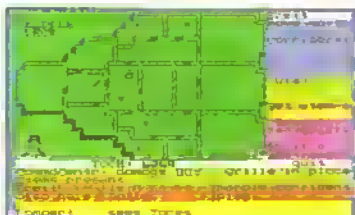
La serie di giochi della CRL e il "lovecraftiano" *The Lurking Horror* della Infocom hanno quindi cercato di sgomentare gli avventurieri, ma un paio di giochi di strategia hanno dimostrato che il genere horror può essere trattato anche in modo diverso. I giochi in questione sono *Alien*, uscito sotto l'etichetta Mundgames della Argus, e *The Rats*, frutto della breve relazione fra un editore di libri, James Herbert, e l'industria del software.

Nessuno di questi due titoli può essere classificato come un capolavoro, ma entrambi vanno riconosciuti il merito di essere riusciti a creare quella suspense che è difficile trovare nei giochi arcade o negli avventure. In *Alien* dovevate esplorare la nave alla ricerca del mostro, mentre in *The Rats*, che seguiva fedelmente la vicenda del racconto, il vostro compito era quello di investigare sulle misteriose uccisioni commesse dai roditori.

Entrambi erano in tempo reale e obbligavano il giocatore ad agire rapidamente. A dispetto della grafica schematica (*Alien* era una semplice mappa), gli effetti sonori, come l'accelerazione del battito cardiaco, erano utilizzati così bene che, uniti all'improvvisa apparizione dell'alieno o dei ratti sullo schermo, riuscivano a creare un'atmosfera di crescente turbamento, preparandovi al momento culminante in cui avreste reso l'anima al creatore o ... riciccolato il gioco.

#### BREVIDI A 16-BIT?

Da allora l'hardware ha subito degli sviluppi notevoli e oggi il genere horror sta incominciando a vivere una fase di rinascita. L'Electronic Arts ha da poco lanciato



Alien della Argus - un classico che ancora oggi riesce a far provare i brividi della paura.

## SUPERARE LA CENSURA

Quando la CRL pubblicò le sue avventure horror, sollevò un bel polverone. Clement Chambers diede la sua interpretazione personale della Legge inglese del 1984 sulle Registratori Video (VRA) - introdotta a seguito della "sindrome da splatter video", ovvero della preoccupazione per la diffusione di video esageratamente e gratuitamente cruenti - e la applicò ai computer giochi. Ancora oggi Chambers si ostina a dichiarare di essersi limitato a seguire la legge alla lettera: "Un gioco per computer è una 'opera video'... una qualsiasi serie di immagini (con o senza suono) a) prodotte elettronicamente utilizzando le informazioni contenute su supporto magnetico e b) mostrate come sequenza animata".

Secondo la legge inglese ogni opera di questo genere deve essere sottoposta al giudizio della BBFC (in pratica, la cosiddetta censura), se "rifiugura in quantità considerevole... mutilazioni, torture od altri atti di efferata violenza nei confronti di esseri umani ed animali".

Nonostante il fatto che la legge si riferisca ad immagini "animate", la BBFC giocò con i programmi di Chambers, ne esaminò le immagini digitalizzate ed emise il suo giudizio. I giochi di mostri vennero considerati adatti a persone superiori ai 15 anni di età, ma la "storia reale" di *Jack the Ripper* si

becò l'aggravato divieto ai minori di 18 anni, portando a dibattiti e citazioni sulla stampa e le radio. Chambers era riuscito ad ottenere quello che voleva - pubblicità gratis! - come anche dichiarò al tempo, un portavoce della BBFC: "I quattro programmi della CRL vennero forniti direttamente dai produttori; probabilmente tutto quello che siamo riusciti ad ottenere è stato di far loro un sacco di pubblicità gratuita."

Poiché il costo della classificazione può raggiungere le 1000 sterline, è facile comprendere come mai nessun'altra ditta abbia più seguito la strada intrapresa dalla CRL.

In ogni caso, tutto ciò pone un'importante problema. Con l'imminente avvento della tecnologia dei videodischi, un gioco che comprenda sequenze filmate od animate di natura granguignolesca rientrerà sicuramente entro la definizione della VRA o della equivalente legge italiana in materia. Ma, a differenza di un film, che può essere visto solo in un'unica sequenza lineare, l'interattività di un gioco permetterà di esaminarne le immagini in maniera quasi casuale. La censura sarà in grado di giudicare correttamente un prodotto che è solo vagamente simile a quelli sino ad oggi trattati? Chi vivrà vedrà...



Sul mercato un gioco di ruolo horror ispirato ai memorabili racconti di HP Lovecraft (vedi riquadro) e la Tynesoft ha creato un'etichetta che si occupa esclusivamente di titoli dell'orrore, la Horrorsol.

Il cervello della Horrorsol è Mike Woodruff, una vecchia volpe del software che ha prodotto tradizionali avventure testuali come *Gremkins* (leggermente horror, ma tanto divertente). Anche Woodruff si mantiene al passo coi tempi e oggi è approdato ai 16-bit con giochi come *Heroes of the Lance*.

"Ho notato che negli Stati Uniti il nostro tipo di giochi, le avventure ad icone, ha un buon mercato, ma penso che siano un po' troppo sconosciuti."

Rispetto ai film, i computer giochi ti concedono meno tempo per creare l'atmosfera giusta. Woodruff ammette che bisogna catturare l'attenzione del giocatore nei primi dieci minuti, altrimenti si mette a fare qualcos'altro. Woodruff ha alcune idee originali per sfruttare il potenziale tecnologico delle macchine a 16-bit.

"Immaginavo un giocatore seduto al tavolo davanti al suo Amiga collegato allo stereo. Una cassa si trova di fianco a lui, l'altra è vicino alla finestra. Improvvisamente, si sente il rumore di qualcuno che bussava contro i vetri e mentre lui si volta in quella direzione, noi cambiamo l'immagine sullo schermo."

"Stiamo affrontando i giochi così come un regista affronterebbe un film. Abbiamo creato un linguaggio speciale per la grafica, il sonoro e il codice che è scritto come se fosse un copione cinematografica. Ovviamente, per produrre questa sensazione totalizzante e necessaria la collaborazione del giocatore, che abbandonando ogni scetticismo deve darsi da fare a spegnere le luci e a sistemare gli altoparlanti al posto giusto. Ma, in fin dei conti, Woodruff ritiene di non domandare troppo a chi ha speso più di 50mila lire per il programma.

Anche i pionieri dei programmi dell'orrore, Dominic Wheatley e Pete Stone, hanno in serbo delle novità. Entrambi credono che i computer giochi un giorno riusciranno a incutere la stessa sensazione di paura che si prova leggendo un libro o guardando un film. "Anche se non c'è ancora riuscito nessuno, sono sicuro che è possibile sviluppare un programma di questo genere. Non so ancora come, ma senza dubbio il suono ne è un elemento chiave", afferma Wheatley. Stone aggiunge: "In linea di principio, penso che in futuro si riuscirà davvero a spaventare i giocatori, ma al momento gli sviluppi tecnologici non lo consentono".

L'idea dei giochi horror è parata alla Tynesoft. Trevor Scott, il direttore delle vendite, afferma: "Abbiamo fatto delle ricerche di mercato scoprendo l'incredibile popolarità del genere horror su qualunque media. Nessuno però trattava l'argomento nel campo del software e in questo settore devi sempre fare qualcosa di diverso".

Litigandosi a produrre soltanto pochi titoli di qualità all'anno, dopo *Personal Nightmare* la Horrorsol ha lanciato sul mercato *Elvra*. "Ci siamo ispirati soprattutto all'horror fantasy/gotico", afferma Mike Woodruff. "Vogliamo far venire i brividi al giocatore ma senza usare immagini sanguinolente".

# LOVECRAFT, HORROR E FOLLIA

Il film "Not" di Richard Edwards della Eldritch Games (coautori di *The Hound of Shadow*) un titolo che presto uscirà sotto l'etichetta Electronic Arts, sono due appassionati di H.P. Lovecraft. HP chi? A differenza di Poe in Italia Lovecraft rimane ancora uno scrittore relativamente poco noto benché recentemente stia cominciando a conquistare tutta la popolazione che merita.

Nato nel 1890 a Providence nel New England Howard Phillips Lovecraft fu una sorta di "enfant prodige". A quattro anni sapeva già leggere e scrivere, e presto divorò i 2000 volumi contenuti nella biblioteca del nonno che lo fecero nascere in lui la passione per lo stile e il linguaggio letterario del diciottesimo secolo, destinata a durare tutta la vita. Lovecraft ebbe comunque un'intelligenza intesa e solitaria. Il padre morì in manicomio quando lui aveva soltanto 8 anni, la madre era una persona nevrotica e ultra-protettiva. I temi ricorrenti nelle sue opere sono, non a caso, la paranoia e la follia.

Quando scrisse il suo primo racconto dell'orrore, *L'essere nella caverna*, aveva appena 15 anni, ma successivamente si dedicò alla stesura di componimenti poetici e di saggi, facendo ritorno al genere fiction soltanto nel 1918. Nel 1922 il suo racconto in sei parti *Herbert West - Riamatore* venne pubblicato sulla rivista *Weird Tales*, di cui Lovecraft divenne presto collaboratore fisso.

Nei successivi 15 anni Lovecraft e i suoi discepoli diedero vita al raccapricciante "Mitico di Cthulhu", una teologia completamente nuova, basata su antiche divinità mostruose denominate "Grandi Antichi". Lovecraft morì di cancro nel 1937, ma la sua influenza continua a farsi sentire praticamente in ogni racconto horror dei nostri giorni.

"Tecnicamente, non è un bravo scrittore", ammette Elliott. "Quella tendenza a concludere i racconti in corsivo, con i puntini di sospensione, ad esempio, è veramente di pessimo gusto". Nonostante questi difetti, Lovecraft è imprevedibile nel creare un'atmosfera di terrore.

"Questi strani esseri non sono dei marziani spiega Edwards, "esistevano prima dell'uomo e adesso vogliono riconquistare il dominio del mondo. Non ce l'hanno con la persona mente per loro e come se non esistessi". "È l'idea di entità enormi e impersonali" continua Elliott, "a creare il terrore. Così che se si vedessero di la rebbige immediatamente impazzire".

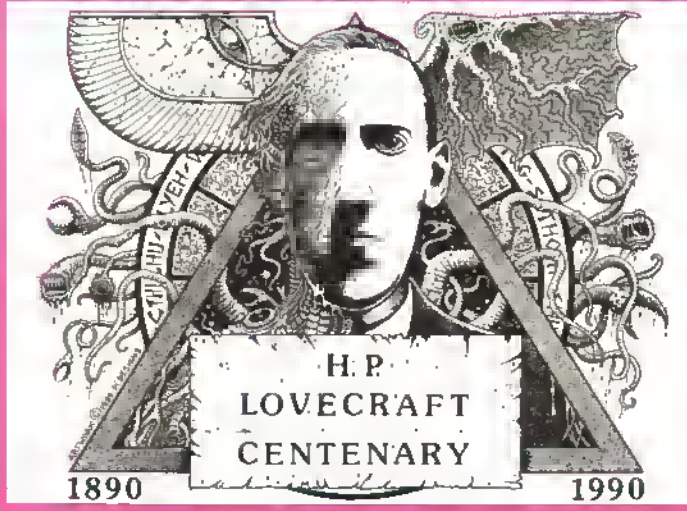
La creazione di una realtà cosmica terrificante, una realtà fatta di orridi segreti nascosti nelle fondamenta di antiche dimore, richiede tecniche di gioco innovative. La Eldritch ha deciso di riportare in vita Lovecraft con un gioco di ruolo.

"Nelle avventure tradizionali ci sono da raccogliere un sacco di oggetti, così il giocatore ha la sensazione di poter controllare il gioco", afferma Edwards, "ma con i giochi dell'orrore è necessario che il giocatore senta su di lui il controllo di qualcun'altro. L'orrore nasce soprattutto da una sensazione di impotenza. E i giochi di ruolo impediscono sull'interazione fra i personaggi, sono più adatti a creare un'atmosfera terrozzante".

Edwards tuttavia si rende conto che questo comporta ugualmente dei problemi. "L'horror ha una sua fragilità tutta particolare. Il computer e un medium interattivo imprevedibile, ma non ti consente di avere lo stesso controllo della vicenda che ha uno scrittore".

"È molto facile che l'orrore si trasformi in farsa", continua Edwards. "Una parola sbagliata può bastare a distruggere l'atmosfera. Così, in *Hound of Shadow* non ci sono spargimenti di sangue ogni trenta secondi, non si ha l'impressione di trovarsi in un macello. Ed è proprio per questo motivo che le scene horror risultano più efficaci".

Lovecraft trascende le sue infelicità stilistiche terrozzando con la visione dell'uomo che è parte insignificante di una realtà dominata da forze maligne. La Eldritch Games spera di farci dare almeno un'occhiata a questo mondo di mirlo, trascendendo i limiti dei propri mezzi.





# NEWEL home & personal computer

Via Mac Mahon, 75 - 20155 MILANO

Tel. (02) 33000036/323492 tutto il giorno - 3270226 al mattino - Fax (02) 33000035

Chiuso il lunedì - Aperto il sabato

### MINIRACK A500

Nuovo rack costruito per modelli 1401 e 1450 problemi di spazio, sottile il tuo Amiga 500. Contiene alimentatore, drive, monitor, accessoi, ecc. L. 55.000

### AMIGA SELECTOR (Novità assoluta esclusiva Newel)

Ora che inizia l'abbondanza delle periferiche ed accessori per Amiga, nasce il problema che molti si collegano alla porta parallela, che è quasi sempre già impegnata con la stampante, per questo motivo la Newel ha creato questo nuovo dispositivo che permette di collegare fino a quattro accessori/interfacce come ad esempio Digitalization video EasyView, Digiview, Vid con Digitalization audio EasySams, ProSound, ed altri accessori come AmigaFax a natural transfer stampanti, Amiga Selecta è dotato di un commutatore che seleziona l'interfaccia desiderata. Amiga Selecta è molto utile come periferica di circa 40 cm della porta parallela, molto utile ad esempio per il Videon II che è controllato da un chip a analogo audio. Appena unitamente al possessore di questo utilissimo accessorio si renderà conto che è indispensabile. L. 99.000

### PENNA OTTICA AMIGA

Penna ottica azionabile per tutti gli Amiga, il semplice di software di gestione, funziona in emulazione mouse ed è compatibile con la maggior parte del software in commercio, corredata di manuale di istruzioni in italiano. L. 49.000

### VASTISSIMO CATALOGO HARDWARE E SOFTWARE PER COMMODORE 64/128

### TAVOLETTA GRAFICA (Novità)

Tavolettina grafica appostamento studiata per Amiga, completa di pennarello di alta precisione, per professionisti, per dati affidabilità che non ti può dare un mouse e neppure un tablet light pen, completa di software di gestione a driver per poterla usare in tutti i migliori programmi. L. 799.000

### SUPER VHS "GEN 2" PROF. GENLOCK BROADCASTING

Finalmente un Genlock Professionale BROADCASTING in un prezzo veramente basso. Fino ad oggi per avere un Genlock Broadcasting era necessario 45 milioni, ora con un prezzo di simulazione emulazione potete avere "GEN 2", un simulatore Genlock Broadcasting Quality, con regolazione di fase, barra passante 5,5 Mhz, 7 esclusive effetti video, monitor in bianco e nero, compatto, portatile, espansibile. Con un prezzo di vendita per il mercato GEN 2. L. 2.490.000

### HARD DISK AMIGA (New)

Newel Hard Disk Newel 20 Mb per Amiga 500/1000 con interfaccia. L. 849.000  
Autoforzi pag anche con lock V1.2 disponibile a € 308.000  
Telefonare  
Commodore A590 120 Mb amboboot con posse (di esp. 120 Mb RAM interna) L. 899.000

## NEW FINALMENTE VIDEON II Lit. 499.000

Direttamente a colori senza filtri senza passaggi in un tempo minimo le immagini a colori digitalizzate da telecamera o videoregistratore da AMIGA.

DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA PER LA LOMBARDIA

## NEWEL

Sono disponibili i seguenti effetti speciali: Fixelation, Lap art, Multi picture, Solar effect, Negative, Image zooming, Real 3D surface mapping

- Per Amiga 500/1000/2000
- Digitalizza da 2 a 4096 colori
- Supporta le seguenti risoluzioni:

LO-RES	OVERSCAN
320 x 256	384 x 282
320 x 512	384 x 564
640 x 256	768 x 282
640 x 512	768 x 564

- Carica qualsiasi immagine in IF
  - Salva in formato IFF
  - Facile da usare e installare
- Sono inclusi i P401, l'alimentatore e una documentazione molto completa.

### MINI-GEN PAL AMIGA

MINI-GEN PAL per azionare video palizza di animazione, titoli, messaggi, ecc. Funziona con tutti gli Amiga ed è compatibile con programmi TV-Text, Post Video Plus, e molti altri. Ora la videostilizzazione a alta portata di tutti, sempre siamo da usare. L. 339.000

### SUPER MOVIE

Anche per Amiga puoi rallentare programmi e giochi, e così puoi superare molte difficoltà come ad esempio i 4 e 64 dei giochi spaziali a molti altri, disponibile solo per Amiga 500. L'ide, divertente e innovativo. L. 69.000

### AS20 EXPANDER (Novità assoluta esclusiva Newel)

Finalmente una soluzione per la seconda altoparlante modulatore TV (AS20), con questo cavo speciale puoi trovare il modulatore a 20-50 cm dall'Amiga senza più antenne, LITTLEBIRD. L. 29.000

### SPECIAL RS232 CABLE

Cat o specialia per collegare due computer fra di loro per trasferire file, ad esempio da 9114 a 9117/2a viceversa, o semplicemente per giocare a un gioco che lo prevede in due simultaneamente (Hight saturation). L. 30.000

### VIRUS DETECTOR 2.0 + KILLER

Nuovi rilevatore hardware di virus, segnali automaticamente quando agisce un virus e con il software a controllo è in grado di annullarlo, IMMUNISABLE? L. 39.000

### VIRUS KILLER SOFTWARE (Nuova versione italiana)

Indispensabile per la salvaguardia dei tuoi programmi, annulla tutti i virus che si possono danneggiare e ne elimina di loro. L. 29.000

### PAL GENLOCK 2.0

Nuovo Pal Genlock serie professionale come sopra con regolatori esterni per dei risultati ancora migliori, esp. a fine versione. L. 699.000

### NOVITÀ "TELEVIDEO" AMIGA Telefonare

### AMIGA SPLITTER NEWEL RGB PAL CONVERTER

Per chi possiede già un digitalizzatore o video del tipo Amiga Eye, Amiga Vid, Easy View, Digiview, ecc. Evita il passaggio dei segnali in filtri. Lo splitter Newel con una direttamente immagine a colori, indispensabile per chi possiede un digitalizzatore in tempo reale in RGB o in Newel splitter potrà ottenere risultati straordinari. L. 229.000

### AMIGA FAX

Strumentazione Fax per Amiga, permette di inviare a ricevuta segnali fax, cartine ecc. Completo di hardware di gestione, driver e manuale in italiano, installazione e prova sono di una semplicità estrema. Va tutto. L. 191.000

### ATARI - ST

Drive 1 Mb L. 290.000  
Digitalizzatore a video in tempo reale L. 179.000  
Scanner L. 555.000  
Sottostampante mini console 80 x 110 L. 29.000

### COMMODORE A590

20 Mb amboboot con possibilità di espansione a 2 Mb Ram interna L. 899.000  
con 2 Mb L. 1.390.000

### DISPONIBILI TUTTE LE NOVITÀ SOFTWARE ORIGINALI

### ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500 e 1000

Construite in i migliori materiali, le espansioni di memoria della generazione usano i massimi chip da 1Mb, che sono nel packaging più elevato, autoconfigurano, auto test, e con 1 anno di garanzia!  
Aggiungiamo rispettivamente alla memoria i base da 512 ad 8 Mb  
Vers. Int. per A500 da 512k L. 100.000  
Versione esterna 512k Line per A1000 da 512 L. 499.000  
Versione esterna 512k Line per A500 e A1000 da 1 Mb L. 199.000  
Versione esterna 512k Line per A500 e A1000 da 1 Mb L. 99.000

### KICKSTART 1.3 ROM

Il nuovo sistema operativo dell'Amiga ora in kit di applicazione facilmente su A500 e A2000 senza saldature e senza perdere il vecchio 1.3, disponibile anche in formato per chi possiede 1.3 e vuole il 2.0, un'alternativa per selezionare. L. 119.000

### BOOTSELECTOR

Trasforma il secondo Drive (dell'1) in (dell'1) evolvendo il sistema di gestione, risolve spesso molti problemi di gestione (dovuti alle periferiche o al software) ed è molto utile dopo un suo frequente, sempre da installare (non necessita saldature) L. 73.000  
Info italiano

### DISCONNECT

Per smontare il secondo drive senza dover spegnere il computer, basta agire su un apposito interruttore, in tal modo eviti i danni che spesso necessitano molti programmi, e gli elementi non funzionerebbero. L. 25.000

### ANTIRAM

Questo kit, sottomette tutte le espansioni di memoria su Amiga, sia interne sia esterne, in soft mode anche per i problemi di memoria (della RAM) di software, semplice installazione. Info italiano L. 29.000

### OFFERTATI

Bootselector + Disconnect + Antiram L. 59.000

### A-MAX

Finalmente l'attestazione emulata ecc. All'Amiga, rendi il tuo Amiga compatibile con l'hardware modo di Macintosh, comprende la scheda per interfacciare con il drive MAC, il completo di software e manuale di istruzioni. L. 298.000

### ACCESSORI PER AMIGA

Amiga palette monitor/keyboard L. 89.000  
Amiga Super mouse - mouse di ricambio L. 89.000  
Inter MousePad e Portamouse L. 89.000  
Mousepad tappetino per mouse L. 12.000  
Digitalizzatore Video Amiga L. 115.000  
Inter filtri + manuali d'uso L. 115.000  
Digitalizzatore Atidec Amiga L. 115.000  
Inter filtri + manuale d'uso L. 115.000  
Digitalizzatore Audio & Video L. 89.000  
Digitalizzatore Audio Stereo/Video L. 175.000  
ProSound Designer Gofit V2.0 L. 175.000  
Digitalizzatore "Realtime" professionale (in B-N in tempo reale) L. 594.000  
Digitalizzatore "Flamer" professionale (a colori in tempo reale) L. 1.090.000  
Interfaccia "Midi" professionale (Standard midi + midi) L. 79.000  
"Master midi" 3 canali L. 25.000  
125 strumenti e 25 filtri di armonizzazione L. 149.000  
Scan per professional Amiga GS-000 1105 mm Interfaccia di gioco L. 550.000  
Sottostampante universale 80 x 110 (Dinamico soft stampante 80 x 110) L. 29.000  
Schede acceleratrici 600/700/800/900 (3 anni versioni) Telefonare

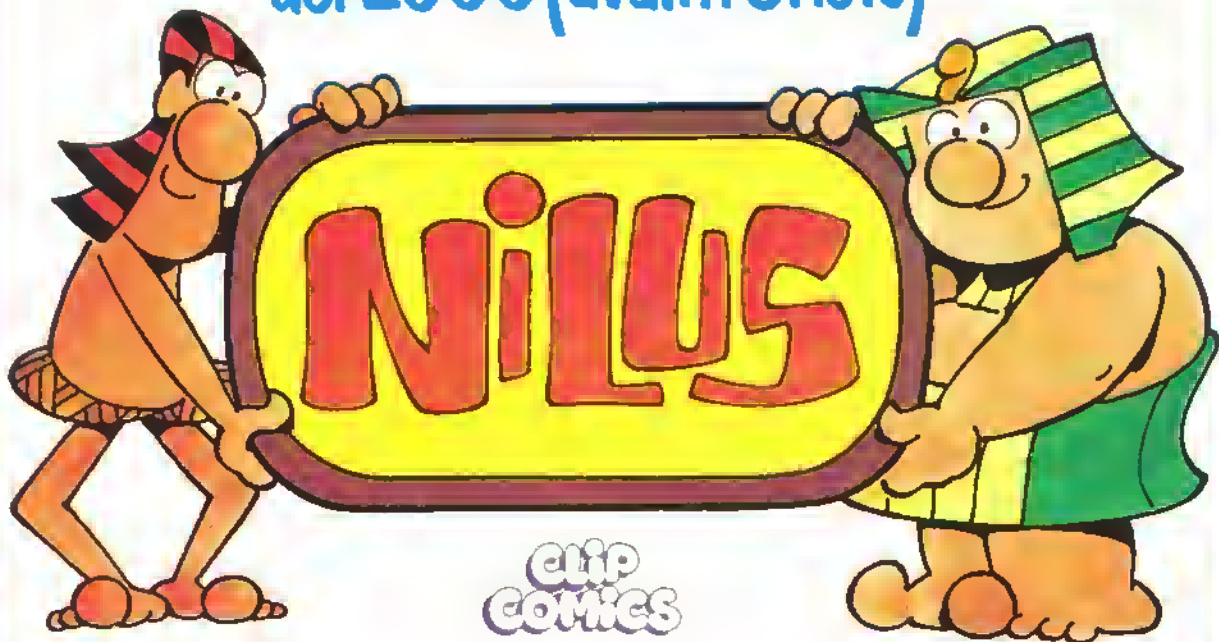
SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA CON POSTA O CORRIERE  
ALLA NEWEL TROVI IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI SOFTWARE ORIGINALE PER TUTTI I COMPUTER!!!







la vera rivista  
del 2000 (avanti Cristo)



IN EDICOLA A META' DI OGNI MESE

# PAGINE GIALLE

La Borsa di K inizia a decollare... Torna Toniutti con la sua vignetta... Continua Il Romanzo d'appendice... la Guida alla "cattura" delle Poke...

## INDICE

**90** Romanzo d'appendice

Proseguono le avventure di N'Gar Trombobo.

**91** La K Borsa

Alla scoperta del gioco e della software house del mese.

**93** La Poke, questa sconosciuta

La seconda e ultima puntata della guida per il cacciatore di POKE.

**94** Le Vostre Pagine

Gli annunci dei lettori per i lettori

**85** Il Crucikappa

Il lieto fine.



\* amministratore delegato della Leader

# LA PULCE NELLA MACCHINA:

## Parte 8

### RIASSUNTO DELLE PUNTATE PRECEDENTI...

N'Gar Trombobo non è uno sprite normale. Stufa di essere un'astronave da guerra centauriana in uno dei glochi del piccolo Orazio Maniglia, decise di vendicarsi. I suoi progetti di dominio mondiale cominciarono dall'Impianto Municipale di Epurazione Fognaria di Cavolate di Sotto. Il povero Orazio Maniglia Impazzil, ma riuscì a scrivere un virus che chiamò IRATA (Intelligenza Ricorsiva Attiva Totalmente Annichilente). Dopo una tremenda lotta N'Gar Trombobo riesce finalmente a sconfiggere IRATA e ad intrufolarsi dentro un robot Bimbomat Deluxe. Non c'è niente di più pericoloso di una astronave da guerra centauriana, quindi le cose per l'umanità non sembrano molto rosee.

### ORA CONTINUETE LA LETTURA...

Ora N'Gar Trombobo era probabilmente il più evoluto, pericoloso, spietato e crudele branno di tutto l'universo conosciuto.

O almeno questo è ciò che lui supponeva, mentre se ne stava pigramente nascosto sotto una Trapunta Conforcaletti nel reparto biancheria per la casa della Spanda, dopo essere riuscito a fuggire frettolosamente dal reparto giocattoli. Ed ora eccolo lì, libero finalmente. E in controllo di una costruzione mecano-elettronica che era senza dubbio all'avanguardia della tecnologia cibernetica.

Vapornò pigramente una piccola parte della trapunta con il laser ad ago che aveva fabbricato utilizzando il braccio del Bimbomat Deluxe e i componenti interni di un tostapane elettrico che aveva rubato nel reparto elettricità. Poi lanciò la batteria di affilatissimi coltelli da cucina che aveva trafugato poco prima nel reparto accessori per la casa e in meno di cinque secondi tagliuzzò la Trapunta Conforcaletti in miliardi di pezzettini che si sparsero in aria creando come una fitta nebbia.

"Che cavolo sta succedendo?" disse un signore estremamente corpulento che stava esaminando la trapunta suddetta. Avanzò, con le mani a tenloni, nella densa nuvola di piume, senza neppure accorgersi del fruscio e del fatto che le uughe della sua mano destra si erano improvvisamente accorciate di 0,3 mm.

"Maledettamente tipico!" esclamò. "Voglio il maledetto caporeparto! Vengo a vedere una maledetta trapunta e la cosa mi esplose maledettamente sul muso!"

N'Gar Trombobo avanzò attraverso la nuvola di piume verso la fonte della voce. I suoi scanner ad ultrasuoni costruirono frettolosamente gli rivelarono che aveva a che fare con un umanoide particolarmente bionoso ed offensivo. Tirò fuori il laser ad ago e sparò.

"Maledizione!" urlò l'uomo - per niente a disagio per il fatto di avere un laser ad ago che gli stava penetrando il cranio bruciandogli diciassette milioni di cellule che comunque non utilizzava affatto, ma infastidito dall'aver colpito volentieri e col dilone del piede contro una cosa che credeva fosse il vaso da notte sotto il letto.

N'Gar Trombobo assorbì la forza dell'impatto coi giroscopi. Vacillò all'indietro, rotolando sotto il letto, e sentì il fluido lubrificante salire ai sensori ottici.

"Maledizione, voglio essere rimborsato!" imprecò l'uomo al Vice Caporeparto che si era appena precipitato sulla scena.

Intanto, dall'altra parte del reparto, una faccia si voltò a guardare la guardare. Una faccia che, sotto la giusta luce e da certe angolazioni, non sembrava molto diversa da quella di un certo Orazio Maniglia.

N'Gar Trombobo si accigliò nell'oscurità, leccandosi le ferite (o meglio sigillando le fessure con della pasta metallica). Chiaramente quei grossi ammassi di proteine erano più duri da distruggere di quanto pensasse.

Giocherellava con la batteria di coltelli da cucina pensierosamente, poi ne fece partire uno dalla sua mano robotica quasi per sperimentare l'effetto. Il coltello attraversò l'aria a trecento chilometri all'ora e si andò ad impiantare di cinque centimetri su un muro a venti metri di distanza. Eureka!

N'Gar Trombobo scoprì che calcolando l'istante preciso del rilascio del coltello poteva ottenere una precisione di tiro di +/-3mm. L'unico problema ora era il rifornimento di coltelli...

Il reparto accessori per la casa era la risposta. Trombobo passò in rassegna l'intero reparto, rubando tutte le batterie di coltelli disponibili. Per fare spazio aprì il pannello posteriore del Bimbomat Deluxe e gettò via tre dozzine di mucche di plastica, un modellino di cartone delle Fattorie Prealpina e una raffigurazione esplosa dell'interio del motore di un trattore. Stava per uscire dal reparto accessori per la casa, proprio quando la signora e il signor Mammoletta vi slavano entrando.

"Che cosa orribile!" furono le esatte parole del sig. Mammoletta. In effetti furono le sue ultime parole.

"Lo voglio!" squittì la signora Mammoletta, prendendo N'Gar Trombobo tra le braccia. Fu l'ultima volta che poté dire di avere le braccia.

"Ha!" urlò Orazio Maniglia, sbucando da dietro una cucina in finto stile Chippendale braudeudo un lungo bastone da Kendo e mostrandolo attraverso la grata della mascherina un ghigno satanico.

"Ha!" gridò il tutore di Orazio Maniglia, afferrandolo per il colletto della sua camicia da Keudo e sollevandolo di peso.

"Ha!" esclamò N'Gar Trombobo, rifiutando frettolosamente i resti del signor Mammoletta nell'armadietto da cucina e aprendo di scatto il pannello posteriore.

Nei seguenti otto millesimi di secondo, succedettero diverse cose, quasi tutte simultaneamente.

Il tutore di Orazio Maniglia venne colpito sul naso da un bastone da Kendo, Orazio Maniglia venne colpito in un occhio da una riproduzione in polistirene di un capannone degli anni '30 e N'Gar Trombobo venne colpito sull'interfaccia olfattiva dal pavimento mentre tentava di compiere un intricato mezzo salto mortale per cercare di tirare fuori la mucca carolina gonfiabile che ingolfava il tutto.

"Eccolo lì, quel maledetto!"

"Per favore si calmi, signor Mazza. Mi dica dov'è", disse il Vice Caporeparto.

"Là", disse il signor Mazza. "È quel maledetto mostro meccanico che è saltato fuori dalla maledetta trapunta. Proprio come in quel maledetto film, Alifeus".

"Bassfa", urlò N'Gar Trombobo, la cui interfaccia orale, oltre al suo onore, si era danneggiata: "Perché non cappille ce io sonno destinato a diventare il padrone del cosmo!" Urlando per la frustrazione, si lanciò contro Orazio Maniglia, che colpì il Bimbomat Deluxe con il suo bastone da Kendo, mandandolo a rotolare per il pavimento verso il sig. Mazza.

"Ti ho preso, diavolo di..." disse, abbassandosi per cercare di tirare su il Bimbomat tutto ammassato - ma in realtà fu il robot in miniatura a tirare su lui.

"Yeaaaaaaa..." urlò N'Gar Trombobo mentre correvava, tenendo il sig. Mazza, verso la finestra e il volo di sette piani che li aspettava al di là del tetto.

"...aaarrigh...", continuò quando il pavimento cedette circa sei metri prima della finestra.

"...ggghrrrrumpphh...", aggiunse mentre atterrò in un box-doccia che una commessa stava mostrando a dei visitatori giapponesi nel reparto bagno del piano di sotto.

"ftannng", fece il cavo d'acciaio nella sua unica gamba funzionante, quando cercò di tirarsi su.

"...grrroooooomphh..." preferì mentre l'acqua mandava in corto i suoi circuiti, facendogli esplodere la testa.

"...fflugge!", concluse mentre il Sig. Mazza e duecento chili diintonaco precipitarono su di lui.

"?%&%", disse il Sig. Mazza. Non era da lui. "Maledetto ?%&%", aggiunse come ripensamento.

Intanto, dai resti del Bimbomat Deluxe non proveniva alcun suono...

continua...

# LA BORSA DI K

IN QUESTA PAGINA POTETE VEDERE QUALI GIOCHI HANNO OTTENUTO I MIGLIORI VOTI NELLE RECENSIONI DELLE RIVISTE ITALIANE. SONO I GIOCHI CHE NON POTETE PERDERE: SE TUTTI NE PARLANO COSI' BENE VUOL DIRE CHE VALGONO LA PENA DI ESSERE GIOCATI!

## IL LISTINO DEGLI 8 BIT

Ecco qui i Top Ten per computer a 8 bit. *The Untouchables* conquista il primo posto del primo listino, mentre la versione per C64 di *Turbo Out Run* 'vendica' il disonore della versione per 16-bit.

THE UNTOUCHABLES	OCEAN	C64 ZX	97
TURBO OUT RUN	US GOLD	C64	94,80
MICROPROSE SOCCER	MICROPROSE	C64	93,25
MYTH	SYSTEM 3	C64 ZX	93,25
HARD DRIVIN'	DOMARK	CPC ZX	91,05
STUNT CAR	MICROSTYLE	C64	90,25
CHASE H.Q.	OCEAN	ZX	88,9
RICK DANGEROUS	FIREBIRO	C64 CPC	88,75
OPERATION THUNDERBOLT	OCEAN	C64 CPC	87,87
BATMAN	OCEAN	C64 ZX CPC	87,4

Seguono i giochi caldi *The New Zealand Story*, *Power Drift* e *Dominator*.

## IL LISTINO DEI 16-BIT

Il listino dei 16-bit dimostra che i recensori più 'adulti' vogliono giochi più complessi e 'intelligenti'. *Carrier Command* guida la classifica grazie alla versione per PC uscita da poco. Anche il resto però non scherza in quanto a complessità...

CARRIER COMMAND	RAINBIRD	AM PC	96,5
F16 COMBAT PILOT	DIGITAL INT	AM PC	95,55
DAMOCLES	NOVAGEN	ST	93,5
SIM CITY	INFOGRAMES	AM PC MAC	93,25
STAR TREK V	MINDSCAPE	PC	93,25
XENON II	IMAGEWORKS	AM ST	93,25
IT CAME FROM THE DESERT	CINEMAWARE	AM	92,75
SHADOW OF THE BEAST	PSYGNOSIS	AM	92,75
XENON II	IMAGEWORKS	AM S1	92,6
HARD DRIVIN'	DOMARK	AM ST	91,85

Seguono i giochi caldi *Indy 500*, *Bomber* e *Saint Cat*.

## IL LISTINO DELLE SOCIETÀ

Quali società hanno ben figurato queste mese nelle recensioni delle riviste di computer giochi? Facile, leggete la tabella sottostante e lo saprete all'istante (rima bacata involontaria). Il listino riporta due cifre per ciascuna casa di software: la prima equivale all'indice per il mese in corso (che determina la posizione di classifica), mentre la seconda è la loro "quotazione". La quotazione è un indice delle prestazioni passate e poiché è la prima volta che pubblichiamo il listino, tutte le case di software partono da 100. Il mese prossimo, se una società scende, la sua quotazione diminuirà; se sale, aumenterà. Le posizioni sono determinate dai voti assegnati dai recensori delle diverse riviste durante il mese in corso. Questo significa che alcune case di software potranno non apparire nel listino (finché i loro prodotti non verranno recensiti nel periodo di tempo considerato dall'indagine. Significa anche che, a breve termine, le case di software che producono soltanto un gioco molto apprezzato dai recensori avranno una quotazione più elevata di quelle che producono diversi giochi di minor successo. A lungo termine, però, il sistema adottato dal nostro esperto di statistica ridurrà la quotazione se essa dipende soltanto da uno o due titoli - riflettendo così la 'vita' dei titoli in questione.

DIGITAL INTEGRATION	95,55	100	EMPIRE	80	100
CINEMAWARE	92,75	100	FIREBIRO	79,4	100
PSYGNOSIS	88,58	100	INFOGRAMES	78,69	100
MINDSCAPE	87,61	100	UBI SOFT	78,41	100
ELECTRONIC ARTS	87,5	100	MICROSTYLE	78,20	100
PALACE	87,25	100	DOMARK	78,12	100
LOGOTRON	87,25	100	SIMULMONDO	77	100
IMAGE WORKS	87,03	100	US GOLD	76,57	100
ELECTRONIC ZOO	86,85	100	SYSTEM 3	75,68	100
IMAGINE	84,14	100	RELINE	75,62	100
GENIAS	83	100	SSI	75	100
DELPHINE	82,87	100	ANCO	74,29	100
RAINBIRD	82,7	100	ELITE SYSTEMS	72,86	100
HEWSON	82,08	100	TEMGEN	71,75	100
OCEAN	81,39	100	IMPRESSIONS	71,51	100
RAINBOW ARTS	81,22	100	ACTIVISION	68,37	100
GRANDSLAM	81	100	VIRGIN	65,62	100
MICROPROSE	80,97	100	ACCDLADE	64,76	100
LINEL	80,58	100	COS	63,75	100
CREMLIN	80,45	100	MASTERTRONIC	61	100
LUCASFILM	80,20	100	PSS	55	100
COCKTEL VISION	80	100	SCREEN 7	54,18	100

## IL LISTINO DEI COMPUTER

Ecco i primi cinque titoli per ciascun computer.

### AMIGA

F16 COMBAT PILOT	DIGITAL INTEC	97,0
SIM CITY	INFOGRAMES	93,2
IT CAME FROM THE DESERT	CINEMAWARE	92,7
SHADOW OF THE BEAST	PSYGNOSIS	92,7
XENON II	IMAGEWORKS	92,6

### ATARI ST

DAMOCLES	NOVAGEN	93,5
XENON II	IMAGEWORKS	93,2
HARD DRIVIN'	DOMARK	91,8
STUNT CAR	MICROSTYLE	91,7
STRIDER	US GOLD	91,0

### AMSTRAD CPC

CARRIER COMMAND	RAINBIRD	96,5
F16 COMBAT PILOT	DIGITAL INTEGR.	94,1
STAR TREK V	MINDSCAPE	93,2
BOMBER	ACTIVISION	91,7
INDY 500	ELECTRONIC ARTS	91,7
CONTINENTAL CIRCUS	VIRGIN	80,5

### COMMODORE 64

THE UNTOUCHABLES	OCEAN	97,0
TURBO OUT RUN	ACTIVISION	94,8
MICROPROSE SOCCER	MICROPROSE	93,2
MYTH	SYSTEM 3	93,2
STUNT CAR	MICROSTYLE	90,2

### PC

CARRIER COMMAND	RAINBIRD	96,5
F16 COMBAT PILOT	DIGITAL INTEGRATION	94,1
STAR TREK V	MINDSCAPE	93,2
BOMBER	ACTIVISION	91,7
INDY 500	ELECTRONIC ARTS	91,7

### SPECTRUM

BARBARIAN II	PALACE	90,0
BATMAN	OCEAN	87,4
BUTCHER HILL	GREMLIN	60,0
CHASE H.Q.	OCEAN	88,9

# I LISTATI DI K

**Dieci nomi di società e come sono nati**

**10 Atari**

Dal gioco giapponese del Go, e l'equivalente del nostro "scacco", ma significa anche colpito, centrale.

**20 Amstrad**

Acronimo di Alan Michael Sngar TRADing, dal nome del fondatore

**30 Apple**

Steve Jobs e Steve Wozniak stavano per registrare il nome della loro società di personal computer quando si accorsero che non avevano pensato al nome. Una mela fu la prima cosa che videro

**40 Apricot**

Significa albicocca e in inglese è,

in ordine alfabetico, il primo nome di un frutto subito dopo quello della mela (apple).

**50 Acorn**

Dal detto inglese "from little acorns, mighty oaks do grow" ovvero "dalle piccole ghiande crescono possenti querce"

**60 Coleco**

Acronimo di Connecticut Leather Company. Infatti, agli albori la Coleco era una pelletteria

**70 Cambridge Computer**

Dopo che Sir Clive Sinclair vendette il nome Sinclair alta Amstrad per 5 milioni di sterline, la nuova società fu battezzata dal nome della città universitaria dove vive e lavora Sinclair.

**80 Domark**

Dai nomi dei due fondatori Dominic Wheatley e Mark Strachan

**90 Leader**

Una volta abbandonato il nome Mastertronic, che sapeva troppo di giochi economici, John Holder chiamò la nuova società a per quello che era leader nel mercato della distribuzione di giochi.

**100 Melbourne House**

Non c'è nessun interessante aneddoto da raccontare, ma il nome della società deriva dal fatto che i giochi che pubblicava erano realizzati da due programmatori australiani, Fred e Naomi Milgrom.

## APPELLO AI "PROGRAMMATORI"

I listati di K hanno un difetto: non girano su nessun computer, neanche se non fate errori di battitura. Hanno però un pregio: vale la pena leggerli.

Inventate i vostri listati - preferibilmente su argomenti relativi ai computer - e spediteli a: K-Listati, Via Aosta 2, 20155 Milano. I migliori verranno pubblicati, con a fianco il vostro nome. Potreste diventare famosi. Almeno tra i vostri amici. Meglio di niente, no?

# ATTENZIONE! MESSAGGIO IMPORTANTE PER I NEGOZIANTI

Non tenete segrete le vostre iniziative promozionali, gare, concorsi, offerte speciali, ecc. Tenececi informati e noi informeremo i nostri lettori.

P.S. Le "Schede promozioni" devono pervenire entro e non oltre il 10 del mese precedente alla data d'uscita di K (Es.: per poter apparire sul numero di aprile, dovranno arrivare in redazione entro il 10 di marzo).

## SCHEDA PROMOZIONI

Negozianti - non tenete i nostri lettori all'oscuro: voi volete vendere, loro vogliono comprare. Meglio di così... Comunicateci le vostre iniziative promozionali e noi le faremo conoscere a tutti i lettori, *gratis et amore*. Basta riempire la scheda qui sotto ed inviarla a: K- PROMOZIONI RIVENDITORI, Via Aosta 2, 20155 Milano.

DITTA: .....

INDIRIZZO: .....

TELEFONO: ..... FAX: .....

INIZIATIVA PROMOZIONALE: .....

# IL CACCIATORE DI POKE

di Alessandro Diano

Con la scusa di Nefele e della Befana vi sarete procurati un sacco di nuovi giochi, ma scommettiamo che molti vi stanno ancora dando dei problemi? A seguito dell'articolo pubblicato nel numero scorso, questo mese vi proponiamo un listato di Pokehunter adatto a tutti i vari deogiochi, purtroppo compatibile solamente col C64.

Esso rappresenta la logica conclusione di un discorso molto per quanto possibile alla totalità dei lettori: compresi quelli con non cala un tubo di esadecimale & bytame vario e che non intendono neanche preoccuparsene, si tratta infatti, della realizzazione pratica di tutto quanto descritto sino alla presente riga, con particolare riferimento alla banale quanto ingegnosa routine di Pokelinder originale, con la quale il listato proposto divide appunto, il comune obiettivo della ricerca di POKE.

Chiaramente, dovendo il listato operare nelle stesse locazioni occupate dal videogame da violare (dopo un ovvio reset!), le sue potenze vitali sono decisamente inferiori a quelle del Pokelinder originale, che invece agisce con il terzo videogioco in memoria, non alterandone per giunta neppure un byte.

Il K-Pokehunter, invece, dovendo intervenire dopo un reset, dovrà rassegnarsi a controllare solo le locazioni non modificate dalla relativa routine ROM, nelle quali spera che sia rimasto quanto cercato, secondo le stesse restrizioni del Pokelinder su cartuccia Isolo DEC e codifica vite standard.

Prima di riportare le modalità di impiego della preziosa routine bisogna però mettere in guardia (chi ancora non l'avesse notato) da un altro suo grosso difetto che, peraltro, è comune all'intero speciale che avete letto sin qui: la mancanza della SYS/CALL di partenza. Questa è una delle più delicate argomentazioni per la quale è impossibile una codificazione standard e, quindi, la relativa redazione di un programma "trovaSYS/CALL": il Pokelinder originale, infatti, non se ne fa assolutamente un problema in quanto non è necessario trovare l'indirizzo di restati adoperando una cartuccia di Freeze, poiché non alterando la memoria essa permette di far ripartire il programma da dove è stato interrotto.

Per la K-routine di Pokehunter, al contrario, il videogioco dev'essere resettato con conseguente parziale alterazione della memoria e, pertanto, per far ripartire il tutto bisogna agire secondo il celebre "do it yourself", data l'ipotesi l'assoluta impossibilità di creare una routine in grado di svolgere automaticamente il compito: ogni programma inizia con la propria sequenza di istruzioni che è sempre differente da quelle dei suoi (per quanto simili) colleghi.

L'impossibilità di creare un apposito algoritmo per risolvere questo problema, comunque, significa a esclusivamente che la ricerca della SYS/CALL può essere eseguita da perso-

ne dotate di discrete conoscenze Assembly e sta la mole di controlli (e tentativi) da effettuare non certo elencabili in poche pagine.

## COME USARE IL LISTATO

Ecco il listato BASIC del K-Pokehunter che dovrà essere impiegato dopo l'consigliabile) averlo registrato su disco per eventuali usi futuri: dando il RUN verrà creato su disco 4 vero e proprio K-Pokehunter, eseguibile in linguaggio macchina secondo le seguenti modalità.

1. Nel corso di una partita, prendere nota del numero di vite possedute e resettare il gioco.
2. Posizionarsi sull'ultima riga in basso dello schermo e caricare l'eseguibile del K-Pokehunter digitando: LOAD "POKE-HUNTER".8.1
3. SENZA spostarsi con il cursore e senza cursore di ciò che accade allo schermo (che compare il K-Pokehunter; n.d.a.) digitare: SYS 1024
4. Rispondere alla domanda iniziale con il numero di vite notato in precedenza.

Il K-Pokehunter inizierà a scandire l'intera memoria alla ricerca delle possibili POKE che, se trovate, verranno visualizzate sullo schermo, sia in decimale che in esa, per poterle annotare in tutta calma: premere un qualsiasi tasto per riprendere la ricerca. Al termine della stessa le possibili comunicazioni saranno tre: "Tentativo fallito", "Però una vita e riprova" oppure "Poke installate".

Il primo messaggio significa che la POKE cercata si trovava nell'area di memoria alterata dal reset; oppure che non è mirabile né malmente a causa di una codifica delle vite non standard in memoria; il secondo informa che le POKE probabili sono diverse e, pertanto, ne cessità di perdere una vita per provare nuovamente con un numero differente che si spera, non crei ulteriori ambiguità in tal caso e spesso opportuno annotarsi le POKE elencate dal K-Pokehunter e incancre il gioco per poter riprovare con un numero di vite differente da quello del primo tentativo, ci si assicura, però, che qualsiasi sequenza di morte/perdita vite, lesione grafica, sonoro, ecc. si concluda del tutto, prima di resettare il gioco e poter così considerare come attuale il numero di vite rimaste, confrontando le POKE annotate nelle diverse prove andranno, quindi, cercate quelle presenti in entrambi gli elenchi che, in ogni caso, si presumono nuove.

Nell'ultimo (fortunato) caso si sarà, invece, informati che le POKE precedentemente mostrate sul video sono state inserite in memoria e, quindi, si attende solamente che venga digitata la misteriosa SYS di restati adoperando la vostra oppure di qualche generoso contribuente di TNT, e tutto buona caccia.

10 REM POKEHUNTER V1.1 - 11 1989

11 REM ALESSANDRO DIANO PER KAPPA

12 :

13 DATA 120,4,169,55,133,1,162,255,154,169,252,72,169,250,72,88,2125

14 DATA 232,142,32,208,142,33,208,138,157,0,216,157,0,217,157,0,2039

15 DATA 218,232,208,244,134,249,134,248,32,22,6,5,8,14,13,112,1879

16 DATA

111,107,101,104,117,110,116,101,114,32,66,89,32,107,65,80,1452

17 DATA 80,65,32,45,32,40,64,41,32,39,56,57,32,97,76,69,857

18 DATA 88,32,100,73,65,78,79,13,13,110,85,77,69,82,79,32,1075

19 DATA 68,73,32,86,73,84,69,32,82,73,77,65,83,84,69,32,1082

20 DATA 40,49,47,57,41,191,32,228,255,201,49,144,249,201,58,176,2018

21 DATA

245,41,15,133,196,162,1,160,0,134,252,132,251,230,251,208,2411

22 DATA 4,230,252,240,68,32,249,5,16,243,201,206,240,4,201,222,2413

23 DATA 208,235,200,32,249,5,133,253,200,32,249,5,133,254,160,0,2348

24 DATA 32,252,5,133,255,197,196,240,7,56,233,1,197,196,208,205,2413

25 DATA 166,249,160,251,185,0,0,15,52,3,232,200,208,246,134,249,2492

26 DATA 32,156,5,32,62,5,76,139,4,152,166,249,208,27,32,22,1367

27 DATA 6,13,13,13,116,69,78,84,65,84,73,86,79,32,70,65,946

28 DATA 76,76,73,84,79,174,76,62,5,167,52,3,157,53,3,202,1332

29 DATA 202,202,189,52,3,133,253,189,53,3,133,254,138,56,233,5,2098

30 DATA 170,144,83,165,254,221,53,3,208,7,165,253,221,52,3,240,2242

31 DATA 235,32,22,6,13,13,112,69,82,68,73,32,85,78,65,998

32 DATA 32,86,73,84,65,32,69,32,82,73,80,82,79,86,65,174,1194

33 DATA 132,2,32,41,6,13,13,13,112,82,69,76,73,32,85,78,860

34 DATA 32,84,65,83,84,79,174,169,0,133,198,141,32,208,32,228,1742

35 DATA 255,240,251,164,2,96,162,0,160,251,189,52,3,153,0,0,1978

36 DATA 232,200,208,246,165,251,5,252,240,10,32,249,5,73,99,32,2299

37 DATA 241,5,208,228,32,22,6,13,13,13,112,79,75,69,83,32,1231

38 DATA 73,78,83,84,65,76,76,65,84,69,161,76,62,5,32,22,1111

39 DATA

6,13,13,13,112,111,107,101,160,165,252,166,251,32,205,189,1896

40 DATA 169,44,32,210,255,160,0,32,249,5,73,99,170,72,169,0,1739

41 DATA

32,205,189,230,211,169,36,32,210,255,165,252,32,218,5,165,2406

42 DATA 251,32,218,5,169,44,32,210,255,104,160,0,72,74,74,1774

43 DATA 74,32,229,5,104,41,15,24,105,48,201,58,144,2,105,38,1225

44 DATA 76,210,255,141,8,6,169,145,141,9,6,169,251,44,169,253,2052

45 DATA 141,10,6,120,238,32,208,230,1,169,0,177,0,72,198,1,1603

46 DATA 169,177,141,9,6,88,104,96,169,32,160,0,153,128,6,153,1591

47 DATA 232,6,136,208,247,132,211,169,14,133,214,104,133,61,104,133,

2237

48 DATA 62,230,61,208,2,230,62,177,61,8,41,127,32,210,255,40,1806

49 DATA 16,239,165,62,72,165,61,72,96,948

50 PRINT CHR\$(147):PRINT " POKEHUNTER ( ) 1989 A.D. X KAPPA" :PRINT

51 PRINT " CONTROLLO DEI DATI: ATTENDERE...":PRINT

52 FOR L=13 TO 49:K=0:E=16:IF L=49 THEN E=9

53 FOR V=1 TO E:READ B:IF B<0 OR B>255 THEN 55

54 K=K+B:NEXT V:READ T:IF T=K THEN 56

55 PRINT:PRINT "ERRORE NELLA LINEA":L:STOP

56 PRINT L;"OK":NEXT L:PRINT:PRINT

57 PRINT "DATI CORRETTI: INSERIRE UN DISCO":POKE 198,0:WAIT 198,1

58 PRINT:PRINT "SALVO IL FILE ESEGUIBILE: ATTENDERE...":RESTORE:POKE

198,0

59 OPEN 2,B,15,"0":OPEN 1,8,1,"POKEHUNTER":GOSUB 63

60 FOR L=0 TO 36:FOR V=0 TO 15:READ B:IF B=948 THEN 62

61 PRINT# 1,CHR\$(B):NEXT V:READ T:NEXT L

62 CLOSE 1:GOSUB 63:CLOSE 2:PRINT:PRINT "FILE POKEHUNTER SALVA-

T":END

63 INPUT# 2,A,BS,C,D:PRINT:PRINT A,BS,C,D:IF A=0 THEN RETURN

64 PRINT:PRINT "FILE NON SALVATO":CLOSE 1:CLOSE 2:END

# LE VOSTRE PAGINE

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori. Per vedere pubblicato GRATUITAMENTE un proprio annuncio, basta inviare il testo (preferibilmente battuto a macchina o scritto in stampatello) a K-ANNUNCI, via Aosta 2, 20155 MILANO. Per un più veloce disbrigo, è preferibile scrivere l'annuncio su cartolina postale, separatamente da lettere o altre comunicazioni varie. Sono previste le seguenti sezioni: vendita, scambio o richiesta di hardware e software fra privati in esemplari unici (cioè niente annunci del tipo "Vendesi 5000 programmi per C64 a prezzo modico", ecc., che verranno immediatamente cestinati se non di peggio), ricerca di amici/corrispondenti, informazioni sulle attività degli User Club e offerte d'aiuto per giochi d'avventura/di ruolo.

## VENDITA

VENDO espansione di memoria A501 per Amiga 500 (come nuova) al miglior offerente.  
■ **Nazzareo Gorni via Roma, 8 - 26034 Piadena (Cr)**

VENDO per MSX 2: programma di elaborazione testi + programma grafico + giochi + 2 versioni MSXDOS + corso autoapprendimento Basic ecc. compreso di manuali (in 5 dischi da 3.5) a sole 50.000  
■ **Valentino Albanese 0434/978584 (ore pasti)**

VENDO nuova Commodore 64 + copri tastiera + due registratori + duplicatore + cartucce + moltissimi giochi su cassetta + accessori + riviste. Singolarmente o tutto a L. 600.000. Max serietà. Telefonare ore passibili a:  
■ **Gianluca De Cubellis 06/7008903**

VENDO C64 in ottime condizioni con il seguente materiale. Penna ottica, cartidge copiatrice Niki 2, cartuccia gioco, Disk Drive 1541 originale, memoria fermo immagine, interfaccia per duplicazione di nastri, due registratori, copri tastiera, presa scart e cavo anteuina per il collegamento con video, giochi, il tutto in blocco a sole L. 600.000 trattabili oppure singolarmente a prezzi da contrattare. Per informazioni telefonare al:  
■ **0187/674414 e chiedete di Sergio**

VENDESI C64 nuovo modello bianco, in ottimo stato, nsalo pochissimo + registratore + vari giochi + in omaggio al primo acquirente un joystick e riviste di videogiochi, il tutto a L. 400.000. Telefonare solo se interessati dopo le 9 di sera allo  
■ **0362/229142 e chiedere di Matteo**

Causa acquisto di Pc VENDO computer Commodore 128, con basic 7.6, CP/M, monitori del LM, convertibile in C64, in più joystick Speedking e Navigatori, tutti i numeri di Zzap! fino al 40, registratore ed innumerevoli videogiochi (originali) scelti tra il meglio della produzione. Tutto scaturissimo fate i vostri conti... in imballo originale e in perfetto stato.  
■ **Massimo Gorla via Coppa, 14 - 28067 Pernale (No) tel. 0321/437212**

VENDO per Amiga 500 'Strumenti' compatibili con l'Aegis Sonix', quali: voci digitalizzate, basi ritmiche e slacchi musicali, tutti inediti e di ottima qualità. Ogni disco è pieno fino all'orlo ed il suo costo è di L. 5.000 (disco compreso). Per informazioni scrivere o telefonare (solo ore pasti) a:  
■ **Milia Mambella via Modesto della Porta, 24 - 65129 Pescara tel. 085/61894**

VENDO dischi 3 1/2 vergini L. 1.800. Cerco anche CONTATTI con possessori di Amiga. Scrivete o telefonate a  
■ **Daniele Fabbri via dell'Unità, 3 - 61100 Pesaro tel. 0721/281352**

VENDO al migliore offerente il mio C64 con drive, registratore, due joystick e diversi programmi sia su disco che su cassetta  
■ **Francesco Lai via Genargentu, 15 - 08010 Boro-re (Nu) tel. 0785/86640**

VENDO C64 + registratore + duplicatore + drive 1541 + speedos (montato) + giochi a L. 400.000. Tutto originale Commodore; tastiera 3 anni, drive 1 anno, entrambi revisionati e perfettamente funzionanti.  
■ **Stefano Lacalamita via Magenta, 13 - 20024 Gargagnate Milaese (Mi) tel. 02/9957043**

VENDO C64 + monitor + modulatore TV + registratore + drive 1541 + mouse + adal. telematico 6499 + 8 dischi originali + 40 cassette e 19 dischi di edicola. Tutto, a L. 1.100.000. Regalo portadischi e 23 riviste di Zzap!!!  
■ **Tel. 02/99051774 max serietà**

VENDO Amiga 500 (nuovo) + espansione 512 Kb + modulatore Tv + mouse + joystick tac 2 + giochi + tutti i manuali ecc. (garanzia compresa) già inclusi nella confezione. Il tutto ha un valore reale di L. 1.300.000. Prezzo L. 1.000.000 (trattabili) per informazioni  
■ **telefonare al numero 06/8392527 (Roma)**

VENDO Atari 130XE, registratore, monitor, joystick, program-

mi e libri vari. Il tutto, come nuovo, a L. 400.000.  
■ **Tel. 091/6473761**  
VENDO Commodore 16 + registratore + giochi, L. 100.000.  
■ **Marco Sannipoli via Tacito, 2 - 04023 Formia (Lt) tel. 0771/267772**

VENDO dischetti vergini 3 1/2 (720kb) formattabili 1.44 Mb, con etichette a L. 1.600. Minimo ordine 50 dischetti. Pagamento anticipato con vaglia postale uenti e spese postali. Altrimenti + L. 5.000 (ogni 50 dischetti). Vendo compatibile IBM-AT, 80286-12Mhz completo di monitor (scheda CGA) e tastiera a L. 1.500.000 (trattabili + programmi).  
■ **Mario Velucchi via Romana, 169/4 - 52040 Vitiano (Ar), tel. 0575/97195 il sabato**

## ACQUISTO

CERCHIAMO Olivetti PC I (MS-Dos compatibile) in buone condizioni, con un prezzo non superiore a L. 500.000. Trattiamo solamente con la provincia di Brescia e con zone limitrofe. Max serietà!!!  
■ **Alessandro Boccafolo v.le Motta, 28 - 25015 Desenzano del Garda (Bs) tel. 030/9140472 e Simone Malturo via Togliatti, 5 - 25015 Desenzano del Garda (Bs) tel. 030/9144416**



CERCASI Amiga 500 o sua espansione a prezzo accessibile. Telefonate dopo le 9 di sera di sera allo  
**0362/229142** e chiedere di Matteo

CERCO l'autografo originale dello zio di Matteo Bittanti (ero il 2304). Cerco inoltre la versione piratata del gioco "Escape from Cannizzaro" per IBM (VGA) Esigo massima serietà Beppe

COMPRO espansioni, cartucce e console Colecovision, Atari VCS, Intellivision, Vectrex, Sega. Nittendo ovunque e di qualsiasi tipo;  
**Massimiliano Vanini v.le Ranzoni, 2 - 20149 Milano tel. 02/461384** dopo le h. 21

## SCAMBIO

Cerco possessori di Amiga per SCAMBIARE software. Non scrivetemi se vendete perché cesinerò immediatamente le lettere. Annuncio sempre valido. Scrivete a:  
**Gianluca Truffi via Vigna Alta, 14 - 20075 Lodi (MI)**

SCAMBIO software per Amiga. Telefonate e non imarrete delusi! Scrivete, risponderò a tutti!  
**Sergio Lanzone via Carlo del Croix, 8 - 86039 Termoli (Cb) tel. 0875/2197**

Cerco possessori di IBM e compatibili per SCAMBIO di programmi e giochi e soprattutto adventure. Annuncio sempre valido.  
**Sergio Fabi via Don Minzoni, 5 - 12045 Fossano (Cn) tel. 0172/692332**

Cerco possessori di computer Amiga per SCAMBIO di programmi. Rispondo a tutti.  
**David Bonamicci via Tito Speri, 12 - 51015 Monsummano (Pt) tel. 0572/83755**

SCAMBIO software per Amiga 500. Sono molto fornito (Space Ace, Operation Thunderbolt, ecc). Max serietà.  
**Luca Di Petta via Virgilio, 25 - 66050 San Saivo (Ch) tel. 0873/342080**

SCAMBIO programmi per Atari ST (possibilmente in zona) scri-

vere a  
**Vittorio Ricco via Cellini, 6 - 84090 Belvedere di Battipaglia (Sa) tel. 0828/671175** dalle 19.00

Cerco utenti Amiga per eventuale SCAMBIO di programmi e giochi. Telefonare allo  
**090/773934** e chiedere di Stefano

SCAMBIO con tutti giochi e utility per Amiga. Per contattare scrivete a

**Angelo O'Agostino via Oe Gasperi, 32 - 57029 Venturina (Li) tel. 0565/850124** P.S., se qualcuno interessa vendere un modem per Amiga telefoni al numero sopra indicato, si richiede max serietà e un buon prezzo.

SCAMBIO Software per Amiga. Non compro né vendo. Mandatemi la vostra lista ed io manderò la mia. Max serietà. Rispondo a tutti. Saluto tutti gli amighisti.

**Elvio Muretta via Martiri della Resistenza, 102 - 86039 Termoli (Cb) tel. 0875/491335** (dalle 21 alle 22)

SCAMBIO per Amiga ultimissime novità nelle vicinanze di Barlassina (Mi) accetto tutto sia nuovo che vecchio. Preferibile contatto di persona.

**Alberto Scalco via dei Prati, 36 - 20030 Barlassina (Mi) tel. 0362/561145**

## CONTATTI

Possessore di Amiga 500 cerca nuovi amici per SCAMBIO programmi, idee, consigli trucchi ed eventualmente la formazione di un club. Non vendo né compio. Max serietà. Rispondo a tutti. Contattare:  
**Luigi Zanotti via Pò, 43 - 86039 Termoli (Cb) tel. 0875/701726** ore 14/21.00

CERCASI amici residenti in Roma o dintorni disposti a formare un gruppo per giocare a Dungeon & Dragons.  
**Telefonare ore pasti a Gabriele 06/4131139** oppure a Dario 06/7886122

Amiga Club Velletri CERCA nuovi soci che abbiano voglia di sfruttare al meglio il loro Ami-

ga. Contattare:  
**Luca Nardini via Colle Perino, 63 - 00049 Velletri (Roma) tel. 06/9624763**

Cerco CONTATTI per Amiga  
**Francesco tel. 039/6957091**

Cerco possessori di Atari ST per fondare un Club di utenti Atari senza scopo di lucro, per informazioni il mio indirizzo è:  
**Giuseppe Vitucci via XXIV Maggio, 51 - 70024 Gravina (Ba) tel. 080/8554385**

Vorremmo CONTATTARE ragazzi per parlare a "Dungeons & Dragons" abbiamo i 5 set, i dadi e le miniature. Rivolgersi a:

**Thomas Battista via Galliano Chiesa, 10 - 00010 Marcellina (Rm)**

Amiga cerco CONTATTI per scambi di informazioni e programmi. Escluso scopo speculativo. Scrivete a  
**Massimo Bartalena via Tavolazzo, 6 - 12038 Savigliano (Cn)**

Possessore di 'Amiga' cerca CONTATTI in tutta Italia.

Scrivetemi inviando la lista programmi in vostro possesso. Rispondo a tutti. Massima serietà.

**Alessio Carlini via T. Lorenzoni, 44 - 50015 Grassano (Fi) tel. 055/642087**

SCAMBIO software riguardanti giochi inanzitutto RPG, Adventure o giochi di ruolo (per CBM 64); Max serietà. Per eventuali contatti scrivete a:  
**Francesco Matera via Torricelli, 4 - 71042 Cerignola (Fg) o telefonare allo 0885/413906** (ore pasti)

## KLASSIFICHE

Questa è la classifica dei videogiochi che vanno per la maggiore in un ufficio della SIP del quale, per cortezza, non vi riveliamo l'ubicazione. Adesso, per favore, non cominciate a dire che capite perché i telefoni vanno male, in quanto l'ufficio di cui sopra, non ha niente a che vedere con le parti elettromeccaniche che solitamente vi consentono di parlare con vostra zia Carolina o con la fidanzata di turno...

Naturalmente il PC su cui girano è un compatibile IBM con pessima scheda grafica (4 colori) e senza joystick, ma la monotonia di una giornata di lavoro va' poi spezzata in qualche modo.

**TETRIS** (il record attuale è di 13.089 punti)

**GPC Accollata** (Con preferenza per le Mc Laren e per la pista di Monza. Record sul giro 1'09"04)

**ZAK** (Cosa volete, parlando di telefoni...)

**LARRY** (Beh è didattico, così impariamo l'inglese...)

**BATTLE CHESS** (Bello...anche se l'animazione ci fa piangere)

## IN REDAZIONE

I giochi che più hanno "distratto" i redattori di K questo mese:

**FABIO ROSSI**

**SPACE ROUGE** Origin C64

**BLOCK OUT** California

**Dreams** Amiga

**MYTH** System 3 C64

**GHOULS 'N' GHOSTS** Us Gold

**C64 Help!** Non riesco a passare il livello dei demonazzi di pietra!

**OMEGA** Origin C64

**TIZIANO TONIUTTI**

**STUNT CAR RACER** Microstyle

**Amiga**

**IT COME FROM THE DESERT**

**Cinemaware** Amiga

**INTERPHASE** Imagesworks

**Amiga**

(Grande Wish You Where Here affinità.)

**TETRIS** Mirrorsoft

**Amiga**

**EXTRA TIME** Anco

**Amiga**



## Il Grillo Parlante

NOVITÀ SOFTWARE  
COMMODORE - ATARI

Via S. Canzio 13 - 15 r.  
Tel. (010) 415.592  
GENOVA SAMPIERDARENA



# CRUCIKAPPA

(Antonio Visca)

**ORIZZONTALI**

- 1) Il modo grafico a matrice di punti.
- 7) Un livello di Time Bandit.
- 12) Non è out.
- 13) Quest for Ultimate Dexterity.
- 16) Coin-op anti-droga della Williams.
- 17) Super \_\_\_\_, vecchio gioco invernale della Microids.
- 19) Test \_\_\_\_, un gioco con dischi-scenari della Accolade.
- 20) Arsenico.
- 21) Uno sparatutto della Discovery Software
- 23) Coin-op horse di Ikari II.
- 24) Toning Club italiano.
- 26) \_\_\_\_ walker, il gioco di Michael Jackson.
- 29) Rovigo.
- 30) The \_\_\_\_, la prima avventura della Magnetic Scroll.
- 33) Napoli.
- 34) Il nome di Spiny, programmatore di Fernandez Must Die.
- 36) Una pedina degli scacchi.
- 37) In Monster \_\_\_\_ si svolge l'ultima avventura di Wonderboy.
- 39) Vecchio joystick della Snncom.
- 41) Compact Disc.
- 43) Filastrocca inglese.
- 45) Arcade \_\_\_\_, una delle prime compilation per Amiga.
- 48) Iniziali del gioco di pirateria spaziale della Palace.
- 49) Particella pronominate.
- 51) Il nome del "Corridore Atomico"
- 53) Una avventura dinamica per il Sega Master System.
- 55) Nuclei Anti Sofisticazione.
- 56) Gli estremi di Xanadu.
- 57) Il primo gioco della Gremfin recensito da K.
- 62) Il nome di un collaboratore di K.
- 64) La R e la A di RAM.
- 67) Il "si" di Lady Diana.
- 68) Post Scriptum.
- 69) Abbreviazione di egregio.
- 70) Head Up Display.

**VERTICALI**

- 1) David, programmatore della Image-works.
- 2) Uno dei fantasmini di Pac-Man.
- 3) Metri quadrati.
- 4) Una delle voci della K-pagefia.
- 5) Vecchia simulazione automobilistica di Geoff Crammond.
- 6) La P di PC.
- 8) Acido Ribonucleico.
- 9) La "E" degli adventure.
- 10) Gli estremi del Navigator.
- 11) \_\_\_\_ Fighter, recente conversione della Firebird.
- 14) Preposizione semplice.
- 15) Il primo gioco dei Bitmap Brothers.
- 18) La sigla delle linee aeree spagnole.
- 22) Romani senza pari
- 25) Un vecchio gioco della Linel.
- 27) Se la facevano con Biancaneve...  
28) \_\_\_\_ Antic, il terzo episodio della saga SPY vs SPY
- 31) Iniziali del capo redattore di K.
- 32) Il "simulatore" di Ford Sierra Co-

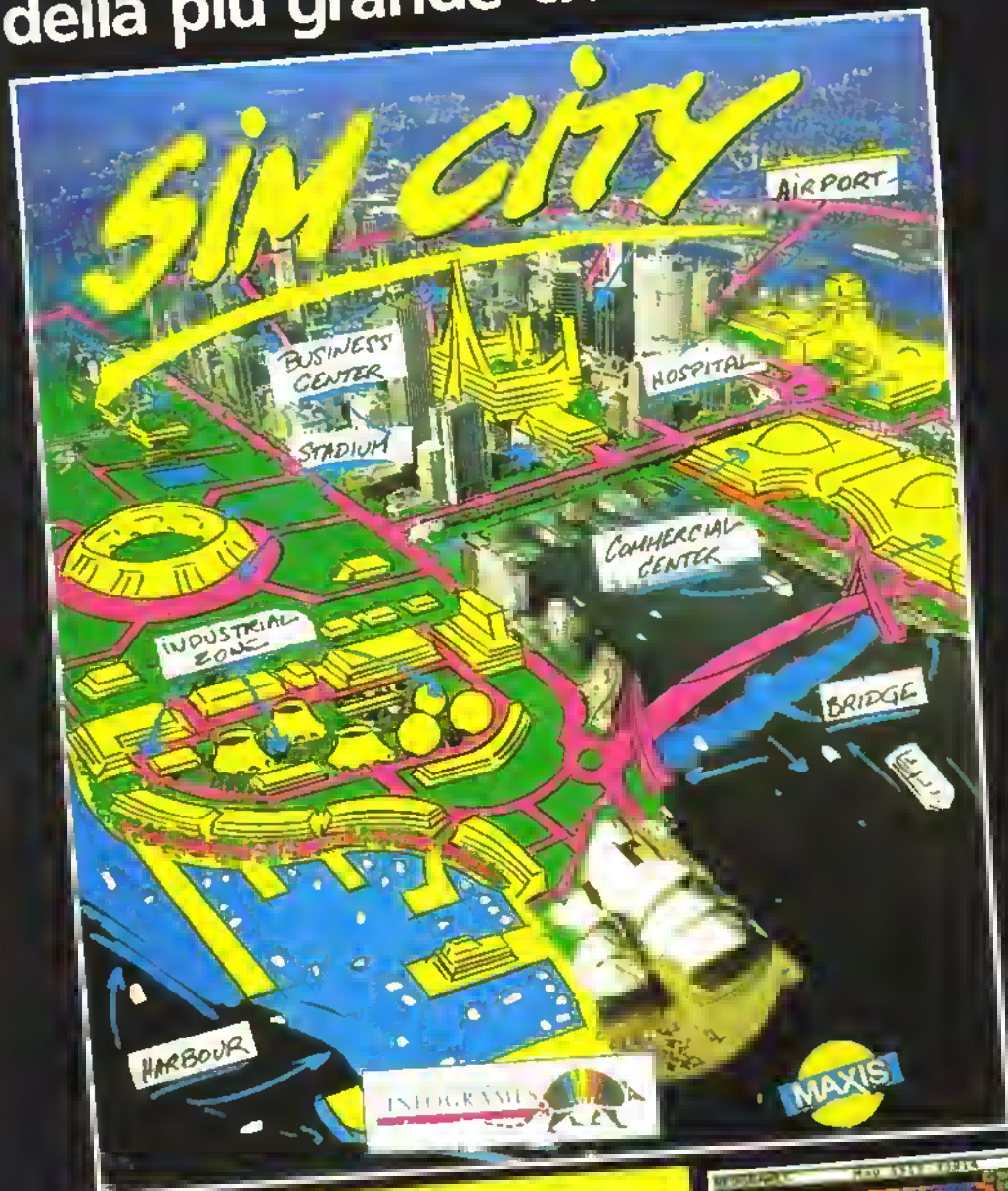
1	I		A					E	N	
12	I	N		U	D	E	X		A	R
17	S	L	Y		D	R	I	V	E	S
21	H	Y	E	R	I	S		N		T
			M	O	O	N		O		
30	Y		W	N		N				
		K	E	L	A	N	D		T	A
40			C	R		I	E			
45		L	E	Y			C	P		
51			L	N			Y			
							X	U		
									A	
54		N	I	C	M		C		S	
67	Y	E	S		P	S		E		

- sworth della Ocean.
- 35) Il principe di casa Apple.
- 38) Run \_\_\_\_, famoso gruppo rap americano.
- 40) Per gli amici Zak.
- 42) Il tasto per cancellare dell'Amiga.
- 44) Epica software house famosa per i suoi giochi sportivi.
- 46) Sigla della Luftansa.
- 47) I... confini dello Yemen.
- 50) La software house di Ghoul's'n'Ghosts.
- 52) L'anello che portano anche gli nomini.
- 54) Un tipo di benzina.
- 58) Le iniziali di Dangerous, protagonista del gioco omenimo.
- 59) \_\_\_\_ Gun, film e gioco di aerei.
- 60) Universal Military Simulator.
- 61) L'eroe terrestre nemico del malvagio comandante Borf.
- 63) Allievo Sottufficiale.
- 65) Il dittongo di paese.
- 66) Computer Games.

**SOLUZIONE DEL GIOCO DEL NUMERO PRECEDENTE**

Q	B	E	I	T	E	R	A	T	O	R	O	P	A
U	B	T	S	O	F	I	A	A	N	C	O		
T		S	W	Y	I	O	P	E	P	T			
E	E	T	O	T	P	O	T	E	P	A	A	E	
A	G	C		O	E	O	M	O	O	E			
W	A	N	T	E	O		O	P		O	E		
A	M	E	O	T	U	O	O	A	S	O			
C													
T	C	Q	T	H	E	M	O	O	M				
O	A	M	A	Y	E	O			T	A			
E	T	O	A	E	O	T	E	E	E	E			
E	O	O	E	M	O	O	E	A	F	H			
W	E	I	R	D	A	A	M	S	T	R	A	D	

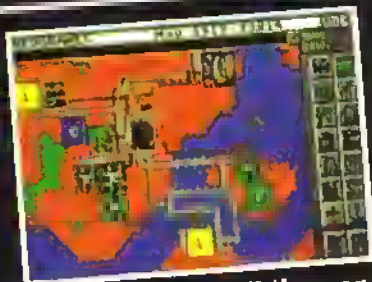
E se tu fossi sindaco  
della più grande città del mondo ?...



SimCity ha richiesto tre anni di sviluppo.  
È stato programmato da Will Wright ed è da considerarsi  
come uno dei migliori videogiochi di tutti i tempi...  
Da Kappa-ottobre 1989

**il SOFTWARE ORIGINALE**  
distribuito in esclusiva da C.T.O.

C.T.O. srl - Via Piemonte, 7/F - 40069 Zola Predosa (BO)  
tel. 051/753133 (r.a.) - telex 051/753418



Disponibile per:  
AMIGA · PC Ms/Dos ·  
COMMODORE C64 ·  
MACINTOSH · ATARI ST

# HARLEY-DAVIDSON: THE ROAD TO STURGIS

Ti senti in paradiso quando sei alla guida della tua 1340 c.c.

Partirai per il più pericoloso rally del Sud Dakota - se ci arriverai in tempo. Tattiche di gara errate potrebbero farti mangiare la polvere anziché gustare il piacere della gloria.

Dovrai destreggiarti attraverso 5 livelli di difficoltà differenti. La grafica è stupenda e gli effetti sonori faranno incollerire perfino il più cordiale dei tuoi vicini!

Allora, monta in sella e sfreccia veloce lungo le strade accidentate del Dakota!

Disponibile per IBM PC & Compatibili

In arrivo per Amiga e Atari ST

**LEADER**  
SOFTWARE



# M I N D S C A P E

For further information on Mindscape products and your local Dealer, contact:  
Mindscape International Limited, PO Box 1019, Lewes, East Sussex BN8 4DW. Tel. (044 486) 545/547.